

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 260 • 3,50€
Canarias 3,65 €
00260
8 424094 810024
¡Tus Mii cobrarán vida!
TomoDachi Life
¡Ahora tus Mii tenemos personalidad!
¡¡Vente a vivir con nosotros!!
Póster Gigante
MARIO KART 8
¡Entra en tu nueva comunidad!
LA SORPRESA DEL AÑO EN 3DS
¡La que se avecina!
MARIO KART 8
Descubre todas las novedades
LEGO EL HOBBIT
Apúntate a la aventura
Mario Golf World Tour
Mario da el golpe ganador


¡NUEVA ZONA FAMILIAR!
nickelodeon™
LAND


PARQUE DE
ATRACCIONES
MADRID




000060253

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 260



Juan Carlos García

Bienvenidos

Llega por sorpresa, pero no nos ha pillado desprevenidos y aquí estamos para avanzaros el próximo juego que más va dar que hablar en la comunidad. Si Animal Crossing os tenía enamorados, no sé qué va a pasar cuando llegue Tomodachi Life a 3DS. ¡Le vais a hacer una declaración de amor en toda regla! Como la que le puede hacer vuestro Mii a otro en el pequeño paraíso que espera en este juego, donde los Mii interactúan contigo y se relacionan entre ellos. En Tomodachi Life, los Mii tienen alma. Y su propia personalidad que despliegan en el día a día. Será una experiencia llena de sorpresas, en la que siempre espera algo nuevo. ¿El Mii de tu padre convertido en estrella de rock? Por qué no. No hay ningún juego igual que Tomodachi Life, no existe nada parecido. Tú decides quién formará parte de él, qué personalidades tendrán los Mii que crees, y luego será cosa tuya ayudarles, impulsarles hacia la felicidad, incluso hacer que formen una familia. Lo que decíamos arriba: una sorpresa genial.



página **6** **Tomodachi Life** Un nuevo fenómeno estalla, por sorpresa, en Nintendo 3DS. Y te espera una vida llena de emociones...



página **26** **Reportaje** Mario Kart 8 El más esperado de Wii U ya está en la línea de salida. ¡Te preparamos para la carrera de tu vida!

¡REGALO EXCLUSIVO!

¡Mega póster!

¡Con dos bestiales imágenes que acelerarán tus pulsaciones hasta los 500 Km por hora!

Mario Kart 8







El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
He podido jugar a Mario Kart 8, ¡va a ser un juegazo!



Gustavo Acero
¿Que ya no pego ni sello? Veréis cuando lleguen los nuevos de NES Remix 2...



Nacho Bartolomé
Mi mona de pascua es Dixie y el huevo es un regalo del mismísimo Yoshi.



Samu González
¡Ay! Qué locurón tan fantástico ha resultado ser NES Remix para Wii U.



Laura Gómez
La demo de Conception II parece un MYHYV muy celestial.

Agenda Nintendo

LO QUE DEBES JUGAR, VER Y HACER ESTOS MESES.





CINE Spider-Man 2

La esperada peli de Marvel se estrena ya, y el juego lo lanzará Activision a primeros de mayo, según la web de GAME, en Wii U.



Ya disponible

Wii U-3DS Figuras de Phineas y Agente P

Completa tu colección de figuras Disney Infinity con el nuevo set de 'Phineas y Ferb', con el chaval y Perry el ornitorrinco.



Mayo
7

JCC Destellos de Fuego

Nueva expansión de XY con más de 100 cartas y tres nuevos Megaevolución.

2DS El rosa es tu color

Nuevo modelo rosa y blanco para las más jugonas de la casa. Y el día 16 de mayo, completa el set con la nueva funda plateada.



Este mes en OZIO, sorteamos estos regalos:

El club del suscriptor de Axel Springer

Este mes, OZIO, el club del suscriptor de Axel Springer, sortea entre todos sus socios estos tres productos. Si ya eres socio y quieres participar en el sorteo, entra en nuestra web y apúntate. Y recuerda que para formar parte del Club Ozio, solo tienes que suscribirte a la revista. Encontrarás todas las ofertas de suscripción e información detallada en ozio.axelspringer.es

Entra en nuestro club
ozio.axelspringer.es
y consigue fantásticos regalos



2 tarjetas de 50 Euros de gasolina BP. Una tarjeta para llenar el depósito de tu coche en cualquier estación de servicio BP con el combustible que prefieras. Es válida hasta el 31 de diciembre de 2014.
Valorado en 100€



3 Ediciones Coleccionistas de Diablo III: Reaper of Souls. El juego para PC, el DVD y Blu-Ray "Entre bastidores", la Banda Sonora en CD, el libro de Arte, objetos exclusivos para juego y una alfombrilla.
Valorado en 79,95€



1 Mochila ROG Nomad de ASUS. Mochila diseñada para gamers. Ligera y resistente, con espacio para equipos de hasta 17", compartimientos para todos los accesorios, cinta para los auriculares...
Valorado en 139€

Collect 15 coins!

Abril 25

Wii U NES REMIX 2

Con delicias como Super Luigi Bros., donde saltaremos por los niveles de Mario Bros. como Luigi...



Evento Salón del Cómic





La 32 edición 32 será del 15 al 18 de mayo en los Palacios 1 y 2 de la Fira Barcelona Montjuïc y contará con más de 32.000 m2 de exposición.



Evento RetroMadrid 2014

Si te apasionan las consolas y juegos retro, pásate por Matadero Madrid los días 26 y 27 de abril. Cuenta con la colaboración de Hobby Consolas como medio oficial.

Ya en cines

CINE Need for Speed

Aaron Paul protagoniza la adaptación al cine de esta brutal saga de juegos de carreras. La peli tendrá todo lo que los fans de las pelis de acción y persecuciones quieren ver: carreras de vértigo, coches explosivos como el Ford Mustang, y escenas imposibles.





Ya disponible

3DS Magmar y Electabuzz

Ve con tu Pokémon X o Pokémon Y a una de las tiendas adheridas a esta promoción y solicita tu código de descarga para Magmar (X) o Electabuzz (Y). Ambos llevan el objeto necesario para que evolucionen: Magmatizador y Electrizador. Tienes más información en Pokemon.es/primav2014.

Prepárate



Wii U Project Cars

El racer más esperado del momento anuncia nuevos vehículos. Los chicos de Slightly Mad Studios han firmado con marcas tan prestigiosas como Audi, Bentley y ¡el Ford Mustang GT!







3DS Ninjago Nindroids

Se anuncia para verano y tendrá 30 niveles llenos de acción basados en los escenarios de la serie animada LEGO Ninjago

Wii U Guacamelee!

El juego de lucha llegará a la eShop de Wii U a mediados de año con contenidos ampliados.





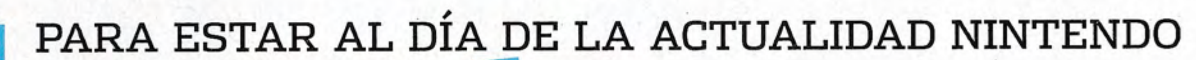
3DS Zombie Panic in Wonderland

El juego de Akaoni Studio estará listo en verano. Aquí os mostramos uno de los escenarios inéditos, en el que nos las vemos con ¡el mago de Oz!



3DS Persona Q

Atlus traerá este crossover, con los personajes de Persona 3 y 4, y el estilo de juego de Etrian Odyssey, en otoño.



Cada día te espera una sorpresa en este juego. Hoy estamos regalando rosas a las chicas.

Ey, en Tomodachi me he convertido en una auténtica estrella POP.

Tus Mii tiene alma y una personalidad propia. ¿Se parecerán a ti?

Tomodachi Life™

De los creadores de Animal Crossing y Nintendogs...

¡La que se avecina en 3DS!

Animal Crossing ya demostró que 3DS es una consola "social". Pero ahora Nintendo está a punto de dar un paso más en esta línea y anuncia la llegada de **Tomodachi Life**, un juego en el que tus Mii tienen alma y personalidad. Y están a punto de formar una nueva comunidad.





Héroe del mes
Así es Kirby, el héroe rosa, el más hambriento de los personajes nintenderos.



Bayonetta 2
Cuantos más detalles vamos conociendo, más ganas tenemos de que por fin llegue a Wii U.



Desafío Skylanders
Participa en el desafío de Kickoff Countdown y gana 5 premios alucinantes.

¡¡T-O-M-O-D-A-C-H-I!!

Ahora quizá no te suene, pero pronto será lo único que oigas. Prepárate para vivir una vida de fantasía en 3DS con tus amigos, tu familia y quien tu quieras. Mira todo lo que puede pasar en el nuevo Tomodachi Life.



¿Quién vive en Tomodachi Life?

Tú serás quien lo decida. **Tú elegirás los Mii** que quieres que formen parte de tu comunidad: amigos, enemigos, tus padres, tu futbolista favorito...



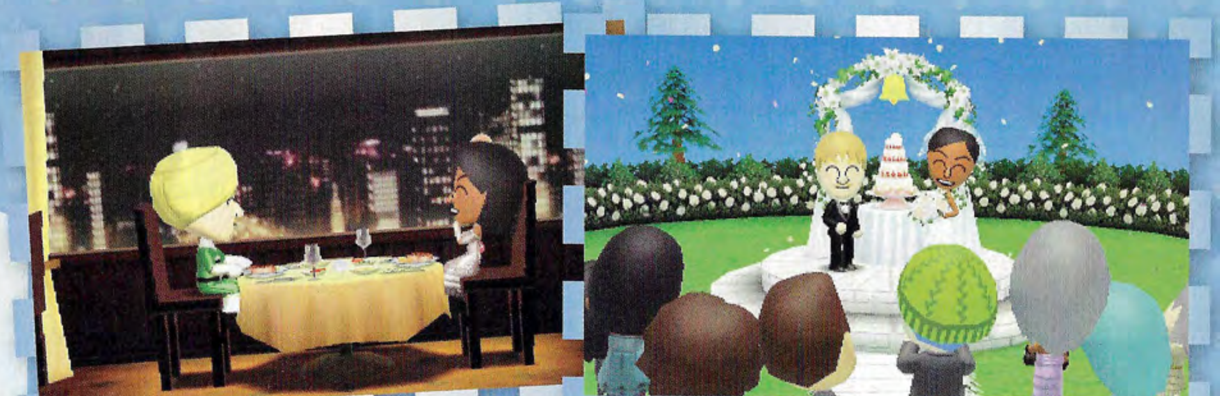
¿Cómo se juega ?

Los Mii **actuarán con libertad en el día a día**, pero tú podrás influir en sus vidas. No solo definiendo su personalidad y aspecto, también ayudándoles a resolver sus problemas, jugando junto a ellos, alimentándolos con su comida favorita, o incluso casándote y formando una familia feliz...

Tus Mii tienen alma...

Cuida de ellos y mira cómo se divierten o discuten, se hacen amigos, se quieren... Cada Mii tiene alma y una personalidad diferente que les hará tener reacciones distintas. ¿Se comportará igual tu madre en el juego que en la realidad?, ¿y esa chica que tanto te gusta?





¿Qué pasará hoy en Tomodachi Life?

Cualquier cosa es posible en Tomodachi Life. Es lo que le hace único. ¿Te imaginas a tu padre convertido en estrella de rock?, ¿casarte con uno de tus personajes favoritos del mundo de la tele? Te esperan un montón de situaciones divertidas y sorprendentes que disfrutarás aun más en grupo, enseñándole a tus amigos cómo es la vida en tu isla de Tomodachi.

¿Listo para ver cómo es tu nuevo paraíso?

Tomodachi Life se juega en una isla paradisíaca en la que encontrarás un montón de posibilidades y actividades. Tus Mii viven en un bloque de apartamentos muy molón, pero la isla te reserva además supermercados, restaurantes, zonas de juego... Pasa la página.

Un paraíso para ti y tus amigos

Ayudar e interactuar con tus Mii hará que sean muy felices. Pero en esta isla pueden ocurrir un montón de cosas que les convierta en Mii aun más felices. Porque, ¿quién no querría vivir en su sitio así?







En el supermercado comprarás rica comida de todo el planeta. Como la mercancía cambiará a diario, siempre habrá sorpresas. Te vendrá bien saber cuáles son las comidas favoritas, o las que odian, de tus amigos, ¿no?

En las tiendas podrás hacer shopping y estar siempre a la moda.

En el restaurante podrás invitar a comer a quien tu quieras, y disfrutar una velada íntima...

Habrá juegos de todo tipo, desde cartas o dardos a una especie de sumo... y actividades tan chulas como decorar caras, escribir tus propias canciones, participar en una barbacoa o tomar el sol.



¿Qué personalidad le darás a tu Mii?

Los Mii son el alma de Tomodachi. Aquí no solo los crearás, también definirás su personalidad.

1. Crea tu Mii. Con el editor o directamente de una revista o internet con la cámara de fotos de la 3DS. Así podrás llevar a la isla personajes de la tele, música, cine...

2. Y dale voz Después de ponerle un nombre, podrás elegir una voz que le pegue. Fíjate en todas las opciones disponibles.

3. ¿Cómo será? Por primera vez podrás asignar una personalidad a tu Mii entre 16 tipos disponibles. Podrás hacer que se te parezca... o no. Y después fliparás al verlo comportarse como si tuviera vida propia. Con sus deseos, sentimientos...





Aquí viviréis, chicos

En este bullicioso edificio de apartamentos vivirán tus Mii. Como habéis leído, su personalidad marcará cómo se relacionan, con quién se llevarán mejor, de quién se enamorarán... pásate a verlos todos los días y procura que sea a horas diferentes.

¡Comparte la experiencia!

En twitter, facebook y Tumblr a través del servicio de publicación de imágenes de Nintendo 3DS. Además, podrás utilizar códigos QR..





Competir será divertido, pero las cosas también se pueden poner feas, y decir cosas que el otro no quiere oír y quizá acabéis discutiendo...



... O meciendo a un bebé. ¿Ahora os enteráis de que en este juego también se podrá formar tu propia familia? El destino de tu Mii no está escrito en Tomodachi Life, se escribe cada día...



4. Y cuando quieran viajar... Pues nada, no te pongas triste porque es natural que tus Mii quieran ver mundo. Se "irán" por la conexión de StreetPass, pero siempre te pueden enviar una postal desde algún sitio... ¡O recibir tú a otros Mii en tu isla!

HÉROE DE MODA
Número 37

Kirby

Es rosa, redondo y blandito, pero como le subestimes... ¡Te absorbe seguro!



A LO LARGO DE LOS AÑOS KIRBY HA PODIDO COPIAR LA FRIOLERA DE ... ¡MÁS DE 50 HABILIDADES!

Kirby fue creado por Masahiro Sakurai, padre también de la saga Smash Bros., que le creó rosa a pesar de que Miyamoto pensaba que el amarillo le sentaba mejor. La carátula americana de Kirby's Dream Land, sin embargo, muestra al personaje con tonos blancos para reflejar el aspecto que posee durante el juego de GB.

Su nombre proviene de John Kirby, abogado que representó a Nintendo en 1984. Además, el sonido gutural de la palabra "Kirby" contrasta con la apariencia adorable del personaje. Para rematar la faena, existe una compañía de aspiradoras de nombre Kirby Corporation que podría haber servido de inspiración para la habilidad característica de la bola rosa.

La popularidad de Kirby le ha llevado a protagonizar su propio anime y una serie manga. Existe también un cómic alemán en el que Kirby... ¡se convierte en detective! Debido a su aspecto adorable, las carátulas de sus juegos son modificadas fuera de Japón para representar al personaje con un semblante agresivo, en un intento de atraer a un público más adulto.

Al igual que Mario y Link, Kirby no habla en sus aventuras salvo para saludar o decir el nombre de sus ataques especiales. Curiosamente, el propio Sakurai fue el encargado de poner voz al mayor enemigo de Kirby: el malvado Rey Dedede, en Kirby 64 y Super Smash Bros. Brawl.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Kirby aspirará nuestras 3DS el 16 de mayo! La bola rosa debutará en la portátil de Nintendo con **Kirby Triple Deluxe**: muchos saltos y habilidades a copiar. Además, está entrenando para repartir tortas en **Super Smash Bros.** en Wii U y 3DS. Este 2014 bien podría ser su año...

Los juegos más reveladores de Kirby



Kirby's Dream Land (GB, 1992)
Kirby debutó en Game Boy con esta fantástica aventura en blanco y negro.



Kirby 64: The Crystal Shards (N64, 2001)
Kirby dio el salto a las 3D y aprendió a combinar habilidades.



Kirby: Nightmare in Dream Land (GBA, 2003)
Brillante remake de Kirby's Adventure, el juego de NES.



Kirby's Epic Yarn (Wii, 2011)
Transportado al Reino de los Hilos, Kirby nos regaló una aventura que... tenía tela.


LEGO
EL HOBBIT
PS3 PSVITA PS4
XBOX ONE XBOX 360 Wii U NINTENDO 3DS PC DVD
LEGO THE HOBBIT software © 2014 TT Games Ltd. In association with WingNut Films. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2014 The LEGO group. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. THE HOBBIT and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s14)
MGM
NEW LINE CINEMA
GAMES
games
LEGO
video games
7
www.pegi.info

El otro HÉROE DEL MES
Número 2

Héroes de cine

Capitán América

El líder de Los Vengadores lleva siendo ejemplo de heroísmo desde la IIª Guerra Mundial.

Capitán América nació en Captain America Cómics Nº1 (1941), **publicado por la editorial Timely Cómics, escrito por Joe Simon y dibujado por Jack Kirby.** En él, el enclenque Steve Rogers recibe el suero de supersoldado desarrollado por el ejército USA y se convierte en el Capitán América, azote de los nazis durante la IIª Guerra Mundial.

Durante una misión contra el científico nazi Barón Zemo, su ayudante Bucky murió y el Capitán América quedó atrapado en el hielo del Ártico. Años después, **Los Vengadores le rescataron en el Avengers Nº4 (1962).** La editorial Timely ya se llamaba Marvel y había comenzado su nueva línea de superhéroes en 1961, así que resucitó al Capi.

El suero le hizo alcanzar "los límites físicos del ser humano". **Es un consumado luchador, un brillante estratega y un líder carismático.** En su primer cómic llevaba un escudo triangular, pero ya en Captain America Comics 2 debutó su escudo circular. Fabricado con una aleación de Adamantium (el metal de las garras de Lobezno) y Vibranium, es **virtualmente indestructible y capaz de absorber cualquier vibración.**

Sus peores enemigos: Cráneo Rojo, Barón Zemo y Arnim Zola. Sus mejores aliados: **el Halcón, la agente Sharon Carter, Bucky...** y su compañero vengador **Iron Man**, aunque con este ha tenido grandes enfrentamientos. De hecho fueron líderes de los bandos de superhéroes que lucharon en una de las sagas más famosas de Marvel: Civil War.

SU ESCUDO ES TAN INDESTRUCTIBLE COMO SU DECISIÓN EN LA LUCHA POR LA LIBERTAD



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Ya está aquí su segunda peli como protagonista! Tras participar en Los Vengadores, **el Capi** y los agentes más expertos de **S.H.I.E.L.D.** se las ven con un nuevo enemigo: **El Soldado de Invierno**. ¡Desde el **día 28 de marzo**, en los mejores cines!

5 juegos del 'Capi'

1991



C. A. & The Avengers (NES) El Capi debutó con un plataformas de acción.

1993



C. A. & The Avengers (SNES) Conversión del beat'em up de recreativa.

2006



Marvel Ultimate Alliance (Wii) Mucho héroe, acción y rol.

2011

C. A. Super Soldier (Wii) A la vez que la peli, llegó esta aventura en la IIª Guerra Mundial.

2013



LEGO Marvel Super Heroes (Wii U/3DS) Él y otro centenar de héroes y villanos Marvel, convertidos en muñecos de LEGO.



Primer Contacto

One Piece
Unlimited World Red

Una nueva aventura de acción de One Piece, desarrollada por Ganbarion, llegará este año a 3DS y Wii U. En ella visitaremos una isla totalmente inédita del Nuevo Mundo.

1 Modo Coliseo

El Coliseo famoso por aparecer en la 'saga de Dressrosa' es el último añadido al juego. Será donde los piratas se enfrenten entre ellos en duros combates de acción muy intensa.

2 Al rescate

Luffy debe rescatar uno por uno a sus ocho compañeros de tripulación, que han sido secuestrados. Cada vez que salvéis a uno, podréis elegirlo y usar sus ataques.

3 Cooperativo

El juego contará con la posibilidad de que hasta cuatro jugadores disfruten juntos de la aventura, cada uno con un pirata distinto. De esta manera será aún más divertido.

4 Minijuegos

Incluirá distintos minijuegos como los de pesca y caza de insectos, que otorgarán una mayor variedad al título. Además, la aventura nos transportará a muchos escenarios.

4Detalles



Será el cuarto One Piece en 3DS tras Unlimited Cruise SP 1 y 2 y el más reciente Romance Dawn. Eso sí, será el primer One Piece creado originalmente para 3DS (los otros eran adaptaciones).



En Wii U será la primera aventura de Luffy y sus piratas. El juego salió hace unos meses en Japón para 3DS, pero su adaptación a Wii U está de camino y promete ser espectacular.



El juego transcurrirá en el Nuevo Mundo, la segunda mitad del mar Grand Line, tras el salto temporal de dos años que se produjo en el manga/anime. Por lo tanto, los protas serán más fuertes.



Es obra de Ganbarion, que ya desarrolló entregas como Unlimited Cruise y Gigant Battle. También hicieron Pandora's Tower.



1 Más que Ángeles

Lucharemos contra **los Ángeles**, criaturas de la luz de diferentes formas y tamaños. A base de golpes destruiremos sus **corazas de piedra** y veremos su verdadero aspecto. Pero además, Bayonetta viajará **al Infierno** y se las verá con sus habitantes...

Primer Contacto

Bayonetta 2

Ha acabado con la mitad de los ángeles del cielo, pero a Bayonetta aún le quedan balas...

Decir que va a ser **el beat'em up más espectacular** de todos los tiempos puede parecer exagerado, pero no lo es: todo en Bayonetta 2 estará diseñado con un alucinante sentido del espectáculo. Desde el estilo de la protagonista, **la bruja Bayonetta**, a sus alucinantes ataques, pasando por enemigos de tamaño descomunal. Todo alrededor del sistema de combate más frenético y profundo del mundo.

Amigos hasta en el Infierno

Bayonetta es una de las últimas **Brujas de Umbra**, el Clan que, junto a **los Sabios de Lumen**, mantiene el equilibrio de fuerzas en el cosmos. Al comienzo de esta nueva aventura, en una batalla contra los Ángeles, la mejor amiga de Bayonetta, **Jeanne**, queda atrapada en el Infierno. Y nuestra misión será viajar hasta la montaña de **Fimbulvinter** en busca de la entrada al Infierno para rescatarla. Un argumento de lo más atractivo que se desarrollará en forma de **arcade frenético**, marcado por la enorme cantidad de ataques que Bayonetta realizará combinando los disparos de sus pistolas (incluidas las que lleva en sus tacones), todo tipo de golpes y **la invocación de demonios**. En medio de la batalla, nuestra bruja casi parecerá una bailarina, y más gracias a su habilidad para ralentizar el tiempo si esquiva los ataques en la última fracción de segundo. Todo, en un juego pulido hasta el mínimo detalle, y que puede convertirse en la experiencia de acción más **elegante, intensa y sofisticada** que hayamos jugado en nuestras vidas.

2 Poderes de bruja

Domina el **Tiempo Bruja**: si esquiva un ataque en el último instante, el tiempo se ralentiza y los enemigos quedan "vendidos". Además, ahora podrá activar el **Umbra Climax** para realizar ataques e **invocaciones** aún más poderosas que en el primer juego.



4 ¡Espectacular!

Aquí Bayonetta combate sobre el ala de una caza en pleno vuelo. El juego será una montaña rusa en el que las batallas se desarrollarán con **ángulos de cámara alucinantes**, y acompañadas por la banda sonora de **Masami Ueda.**

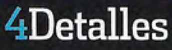
3 Diva de la acción

Bayonetta combina **patadas y puñetazos** con los disparos de sus **4 pistolas** (dos en sus tacones). Irá aprendiendo gran cantidad de combos y habilidades, y podrá usar las armas de algunos enemigos. Y todo, con elegancia de bailarina.

5 Y más sorpresas

Aun hay misterios por resolver sobre el juego. Sabemos que viajaremos a **Filbulvinter**, el Infierno pero, ¿quién es **el niño** que se ha visto en algunas imágenes? ¿Será jugable? ¿Cómo funcionará **el modo cooperativo** anunciado?

4 Detalles





Bayonetta salió para Xbox 360 y PS3 en 2009, y recibió 40 sobre 40 en Famitsu, la puntuación perfecta. Publicado por SEGA, era el segundo juego de Platinum Games tras Madworld de Wii (lanzado unos meses antes).



Platinum está centrada en Nintendo, aunque es un estudio multiplataforma. El pasado año lanzó The Wonderful 101 para Wii U, y ahora trabaja en un proyecto secreto para 3DS.



Hideki Kamiya, máximo responsable de Bayonetta, trabajó en las series Resident Evil, Devil May Cry, Okami y Viewtiful Joe de Capcom antes de fundar Platinum Studios en 2006 con Shinji Mikami y Atsushi Inaba.



JP Kellams, uno de los productores de Bayonetta 2, explicó hace poco porque es exclusivo de Wii U: Nintendo fue la compañía que creyó en el proyecto y financió el desarrollo. Sin ellos, no habría Bayonetta.

Skylanders Swap Force

LOS 6 MÁS POTENTES

Estos son los Skylanders más brutos. Quédate con sus caras, vas a desear tenerlos.

1 TRAP SHADOW

Astucia y habilidades de felino son sus armas principales. Un grupo de malvados hechiceros querían que Trap Shadow utilizara estas armas para secuestrar al maestro Eon. Pero Trap pudo superar a los magos gracias a su colección de trampas y cepos. Esto le aseguró un puesto entre los Skylanders.



Elemento: **Magia** Poder: **140** Blindaje: **180** Agilidad: **100** Fortuna: **80**

2 DOOM STONE

Fue esculpido con la piedra más dura y cobró vida gracias a un hechicero que necesitaba a alguien para cargar con los objetos pesados. Pero Doom Stone descubrió los secretos del combate de piedra, y cuando el hechicero fue secuestrado por su hermano gemelo, Doom le salvó. Así, fue presentado al Maestro Eon para convertirse en un Skylander.



Elemento: **Tierra** Poder: **200** Blindaje: **160** Agilidad: **60** Fortuna: **80**

3 FREEZE BLADE

Tras mudarse con su familia a los grandes lagos de Lava, aprendió a vivir con otras criaturas de fuego y descubrió su habilidad especial para patinar en cualquier superficie. Un día se encontró en mitad de una emboscada a Blast Zone y lo defendió. Tras esto, Blast Zone le presentó al maestro Eon, y se unió a los Skylanders.



Elemento: **Agua** Poder: **140** Blindaje: **75** Agilidad: **200** Fortuna: **85**

4 SPY RISE

Su inmenso talento explorador no fue suficiente para localizar a su padre, desaparecido misteriosamente. Pero un día, aconsejado por el Maestro Eon, se dirigió a una guarida cercana al Monte Rompenubes donde no solo encontró a su padre, sino que además frustró un maléfico plan enemigo. Tras esto, decidió convertirse en Skylander.



Elemento: **Tecnología.** Poder: **120** Blindaje: **120** Agilidad: **120** Fortuna: **130**

5 GRILLA DRILLA

Cada siete años, el rey Drilla elegía al guardia más valiente para convertirlo en líder. Durante la última ceremonia, el rey fue secuestrado por un equipo trol: querían "sacarle" dónde estaba el famoso diamante Drilla. Grilla se lanzó en su búsqueda y como recompensa fue elegido nuevo líder, pero prefirió convertirse en un Skylanders.



Elemento: **Vida** Poder: **200** Blindaje: **130** Agilidad: **70** Fortuna: **70**

6 FIRE KRAKEN

Era el guerrero más veloz de toda su tribu. Un bastón mágico que controlaba su habilidad para atacar con fuego fue el arma que le permitió salvar el Legendario Corazón Ardiente de los malvados trols que querían robarlo. Tras esta hazaña, no dudó en unirse a los Skylanders para ponerse al servicio de los más necesitados.

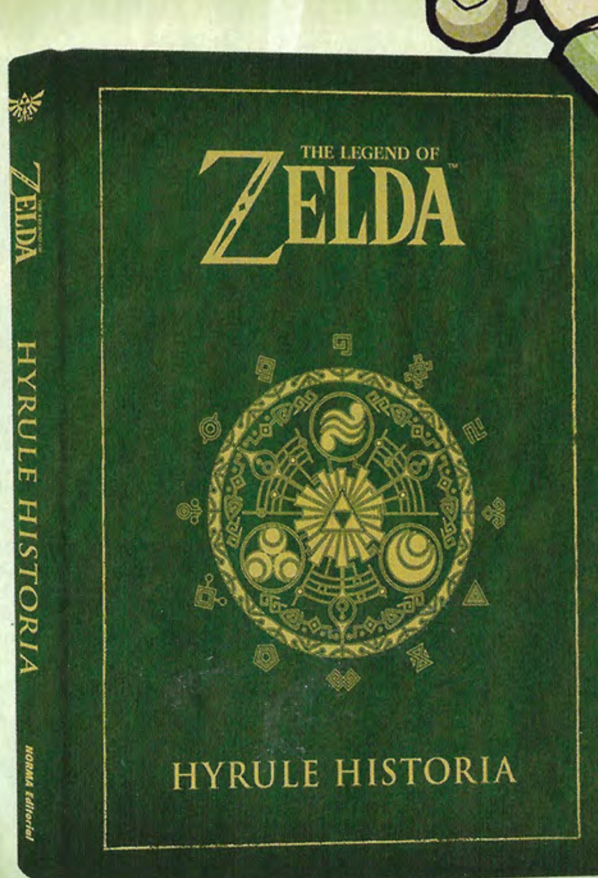


Elemento: **Fuego** Poder: **170** Blindaje: **70** Agilidad: **170** Fortuna: **60**

THE LEGEND OF ZELDA™ HYRULE HISTORIA

Todos los detalles del proceso creativo de *The Legend of Zelda*, una de las sagas de videojuegos más famosas en el mundo, en una edición inigualable. Presentado por Shigeru Miyamoto, este increíble volumen incluye, entre otras muchas cosas, la esperada cronología oficial de la saga, arte conceptual, diseños de personajes, ambientación, bocetos descartados...

¡Y como extra, la adaptación manga de la precuela oficial del videojuego *The Legend of Zelda: Skyward Sword*!









www.NormaEditorial.com
www.NormaEditorial.com/blogmanga



Super Smash Bros.



Así lucha... Little Mac

El boxeador de la saga Punch-Out!! será uno de los debutantes en el nuevo Super Smash Bros.



Puños de boxeador

Como podéis imaginar, los ataques de Little Mac harán uso de sus puños. Contará con todo tipo de puñetazos, ganchos, golpes aéreos y combos con los que estampará sus guantes de boxeo contra los demás luchadores. ¡Agárrate, Sonic!



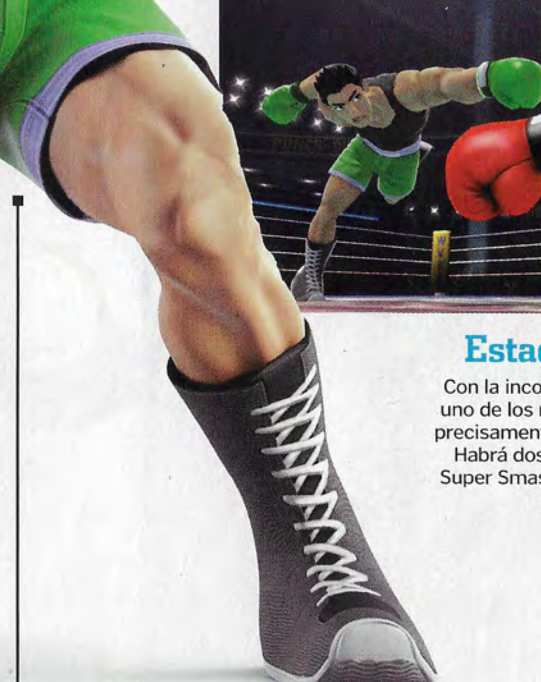
Smash Final

Al usar el poder de la Bola Smash, Little Mac se transformará en Giga Mac para ejecutar un contundente y temible ataque. En esta forma su diseño será distinto: más grande, con rasgos más agresivos, un peinado más desaliñado y músculos al aire. Da miedo mirar a esta bestia del ring...



Demoledor en 3DS

Little Mac no solo lucirá musculatura en la portátil, también un megagolpe lateral en el que la precisión será básica para fulminar a cualquier rival. El directo de derecha se puede convertir en un gancho o un uppercut que, a tenor de las imágenes, va a dejar al rival sin habla. Y puede que con algún diente de menos...



Estadio de Punch-Out!!

Con la incorporación de Little Mac al plantel, uno de los nuevos escenarios de batalla será precisamente el estadio de Punch-Out!! (Wii). Habrá dos posibilidades: una con el logo de Super Smash Bros. en el centro, y otra con el escudo del torneo de Punch-Out!!

















Estrenamos un nuevo rincón en el que poneros al tanto de las novedades del próximo Smash.

¡Ponte al día!

Cada día de lunes a viernes, el creador Sakurai sube una nueva imagen a Miiverse mostrando las últimas novedades. Aquí va lo que más nos ha gustado del último mes.

Escenario de Super Mario 3D Land







Actualizando datos e imágenes

Masahiro Sakurai ha dado nueva información sobre este escenario de la versión 3DS. En él avanzaremos a lo largo de un amplio escenario de desarrollo lateral mientras combatimos con los contrincantes, hasta llegar a una gran tubería que nos conducirá de nuevo al comienzo del nivel. Cada "vuelta" durará unos dos minutos, y como podéis ver el escenario estará repleto de plataformas de Super Mario 3D Land. Habrá que procurar no caerse entre tanto golpetazo.



Items molones

Bate de béisbol. Esta mítica arma no podía faltar en la nueva entrega, aunque ahora tendrá un diseño nuevo y más colorido.



Hada embotellada (The Legend of Zelda). Uno de los ítems para recuperar vida será la clásica hada en una botella de la saga Zelda.



La Bola Smash regresa tras su estreno en Wii. Gracias a ella podréis ejecutar el Smash Final, un ataque especial que varía según el personaje.



Telescarabajo (Zelda: Skyward Sword). Con él podréis agarrar a otros personajes y lanzarlos al aire.

Bomba X (Kid Icarus: Uprising). Esta bomba provocará una gran explosión en forma de X de la que muchas veces será difícil escapar.

Submarino (Steel Diver). Aquí serán una especie de juguetes con los que lanzar torpedos a los demás jugadores. Los disparos serán lentos al principio.



Maza de Hierro (Kid Icarus: Uprising). Una enorme y pesada maza que dará golpes muy poderosos.



Cuco (The Legend of Zelda). Estos animalitos son más peligrosos de lo que parecen, y si les atacáis se unirán para devolveros el golpe.

Todo esto

¡Nuevo!



Diddy Kong es el último luchador confirmado hasta la fecha. Es su segunda aparición en la saga tras Brawl, en Wii.



Los cucos de la saga Zelda estarán presentes. Sakurai ha avisado que será mejor no atacarles en el combate...



Trofeo de Little Mac. Así era en Captain Rainbow, juego de Wii solo para Japón en el que había que ayudarle a recuperar la forma.



La Maza de Hierro resultará tan poderosa como parece? No tiene pinta de que nadie sea capaz de aguantar un solo golpe suyo.











Bowser

Desafío Skylanders
¡Se acerca Kickoff Countdown!

La figura supermolona de Skylanders Swap Force creada especialmente para celebrar el Mundial llegará a España a finales de mayo.

Alucina con este Skylander creado especialmente para el **Mundial de Fútbol 2014**

Te presentamos a **Kickoff Countdown**. ¿A que te resulta familiar? Claro, es pariente de Countdown, el Skylander del elemento Tecnología que siempre parece a punto de explotar. Pero Kickoff Countdown ha cambiado su aspecto: la bomba de su cabeza se ha convertido en un balón de fútbol. ¿Qué le habrá pasado? ¿Te lo imaginas? Cuéntanoslo y llévate uno de estos increíbles premios.

¿Quién es Kickoff Countdown? Atrévete a contarnos su historia y...

¡GANA 5 FIGURAS de Kickoff Countdown + BOLSA EXCLUSIVA!



¿Cuál es el origen de KickOff Countdown?
Esta es la historia de Countdown. Un grupo de yetis le descubrió mientras hacían snowboard una helada mañana en la que se encontraron con una gran bomba cubierta de hielo. La llevaron a su cabaña y se sorprendieron al ver cómo cobraba vida. Nadie recuerda de dónde vino ni cómo terminó allí congelado. Desde que se convirtió en Skylander, Eon se ha esforzado en recomponer su pasado; pero no ha sido fácil, ya que Countdown pierde parte de su memoria cada vez que explota. Mientras, disfruta luchando con los Skylanders para defender su mundo de la maldad, aunque a veces se olvida de lo que hace...

¿CÓMO PARTICIPO?

- Envía un email con una **pequeña biografía** de Kickoff Countdown a *revistaoficialnintendo@axelspringer.es*
- Puedes participar hasta el día **2 de mayo**.
- **Seleccionaremos las 5 biografías** que más nos gusten y las publicaremos en el próximo número.
- Esas cinco historias serán premiadas con el lote de figura + bolsa de Skylanders.

Entrevista con...



Perfil

En 1991, Karthik y Guha Bala fundaron Vicarious Visions, en Albany, NY. Dos "cerebritos" empeñados desde la escuela en diseñar juegos. Su primera criatura llegó en 1996, Synnergist, pero no llegó a ver la luz, Lejos de rendirse, en 1997 crearon Terminus, un RPG de combate especial: obutvo premios en el Independent Games Festival Awards, pero apenas vendió unidades. El salto definitivo llegó de la mano de Activision y el skater Tony Hawk, con una revolucionaria propuesta para GB Advance que culminó en la venta del estudio a Activision en 2005. Guha Bala es vicepresidente senior de Activision. Y su estudio ha generado más de 3 billones de dólares.

Guha Bala (Vicarious Visions)

"La industria de los videojuegos suele cambiar cada 24 meses"

1 Skylanders Swap Force recibió muy buenas críticas en todo el mundo, y ha vendido más de 3,5 millones. ¿Contento con los resultados?
Creo que la cosa ha ido bien. Nuestro objetivo siempre es llegar al mayor número posible de niños, ya que eso es lo que da significado a nuestro trabajo.

2 ¿Cuál ha sido vuestra experiencia con Wii U tras haber desarrollado ya dos juegos para la consola?
Creo que Wii U es una buena máquina y que ofrece una gran experiencia para toda la familia, no sólo para los niños. Es capaz de ofrecer buenos gráficos, y la existencia de la segunda pantalla es muy valiosa en hogares en los que la televisión se usa para muchas cosas.

3 ¿Qué te parece el apoyo que están dando las third party a Wii U?
Desde nuestra perspectiva sigue siendo una plataforma importante, y tenemos ganas de seguir apoyándola. Fue muy emocionante sacar Skylanders Giants y Swap Force. Las características exclusivas que ofrece, como el Off-TV Play y la posibilidad de ver información adicional en la pantalla del mando, nos gustan mucho.

4 ¿Cómo es la relación de Vicarious Visions con Toys for Bob?
La verdad es que tenemos mucha relación con Toys for Bob. Hemos estado involucrados en la franquicia Skylanders desde el principio con Spyro's Adventure (Vicarious desarrolló la versión para 3DS de ese primer juego), y hemos colaborado siempre desde entonces. Desempeñamos un papel muy importante en su trabajo, y ellos también en el nuestro. Llevamos a cabo una colaboración de trabajo estupenda.

"TRABAJAMOS CON PASIÓN PARA QUE SKYLANDERS SIGA SIENDO UNA EXPERIENCIA ÚNICA"

Vicarious Visions han trabajado en multitud de licencias y formatos. Destacamos sus versiones portátiles de Tony Hawk.

5 Disney Infinity es un gran competidor para la franquicia. ¿Qué dirías que Skylanders tiene y no se puede encontrar en el de Disney?
La clave de Skylanders es llevar juguetes a la vida y aportar novedades en cada entrega. Esa "magia" ha evolucionado desde Spyro's Adventure, y Swap Force aporta grandes novedades con sus diferentes maneras de combinar los juguetes y un mayor valor para jugar tanto en el videojuego como fuera de él. Hemos visto jugar a los niños y conocen a todos los personajes de Swap Force y todas las combinaciones posibles. En segundo lugar, Skylanders colocó al niño en el centro de la experiencia. Diseñamos nuevos personajes, en lugar de usar los de otros mundos, lo cual nos ofrece una mayor flexibilidad para crear la mejor experiencia de juego. Todo esto lo hace muy accesible para los niños, que además pueden utilizar los juguetes en cualquier parte y cualquier consola.

6 ¿Personalmente, ¿prefieres juegos físicos o digitales?
Me gustan ambos, y creo que cada uno de estos formatos ofrece distintos beneficios. Algo que nos parece importante es la posibilidad de extender la experiencia y construir más sobre tu inversión. En juegos como Call of Duty, prolongas la experiencia de manera digital con los descargables, mientras que en Skylanders cada nuevo juguete físico que adquieres añade nuevas variedades de juego. En el caso de los juegos para móviles, son experiencias más pequeñas y concretas, que ofrecen distintas maneras de interactuar con los juguetes y la franquicia.

7 ¿Ha cambiado mucho la industria desde que Vicarious Visions empezó su trayectoria?
Creo que la industria de los videojuegos suele cambiar cada 24 meses de una manera muy sustancial, ya sea por el tipo de juegos, cómo se promocionan o los usuarios. Ahora estamos en medio de una gran transición entre plataformas, la distribución digital es cada vez más importante, hay una gran presencia de juegos para móviles, un mayor rango de jugadores tanto a nivel demográfico como geográfico, y nuevas maneras de comunicarnos con ellos. Hay muchas oportunidades para innovar. Desde que fundamos Vicarious en 1991 siempre ha habido oportunidades, pero creo que hoy el mercado es más dinámico que nunca.

GBA en la consola virtual de Wii U

Presentamos los primeros juegos de GBA que llegan a Wii U, con su correspondiente fecha de estreno.









A Kirby le siguen tres "clones" controlados por la CPU, con sus mismo poderes.



FLAGSHIP • PLATAFORMAS • 6,99€ • LANZADO EN 2004

Kirby y el Laberinto de Espejos

Cuatro Kirbys son mejor que uno

La segunda aventura que vivió Kirby en GBA se mantuvo fiel al desarrollo de **plataformeo 2D** característico de la saga, y además la bola rosa conservó su habilidad de zamparse a los malos y copiar sus poderes (el juego tiene un total de **21 transformaciones**). Pero además trajo novedades curiosas, como las copias de Kirby que nos siguen a todas partes.

Bolas de colores

En su misión de rescatar a Meta Knight y detener a Dark Mind, el tirano de Mundo Espejo, Kirby estará acompañado por **tres copias de sí mismo**, verde, roja y amarilla, que le seguirán controlados por la CPU, zampándose enemigos y usando sus poderes hasta que caigan en combate. Pero tranquilo, que al principio de cada nivel podemos llamar por una especie de móvil a los caídos y vuelven hasta nosotros. Esta locura era porque el juego permitía multijugador para 4 con cable Link en GBA y, aunque en Wii U lo perderá, sigue siendo un juego muy atractivo, con **niveles laberínticos** con varias salidas que le convierten en un plataformas 2D con personalidad y menos lineal de lo habitual en el género.

¿Qué dijimos?
"Los 4 Kirbys molan, pero lo mejor es que el espíritu de la saga se mantiene intacto".
NOTA 93

NINTENDO • MINIJUEGOS • 6,99€ • LANZADO EN 2003

Wario Ware Inc Minigame Manía

La fiesta que lo 'party-rá'

El primer juego de "microjuegos" de Wario ofrece **más de 200 pruebas de tres segundos** que se suceden a la velocidad el rayo, y en las que basta con pulsar un botón o la cruceta... en el momento justo, eso sí. Las situaciones son totalmente surrealistas, el humor absurdo y algunas pruebas, como la de meter el dedo en la nariz, han pasado a la historia por su originalidad.

¿Qué dijimos?
"imaginad que metéis 200 handheld en un solo catucho. Pues, ¡diversión a tope!"
NOTA 94



Las 200 microjuegos siguen siendo una fuente de diversión alucinante.









➲**Exploración,** combates por turnos y puzles muy chulos en un RPG clásico de calidad.

NINTENDO • ROL • 6,99€ • LANZADO EN 2002

Golden Sun

Un juego de rol inmortal

Camelot, responsables de las series Mario Tennis y Mario Golf, dejó con la boca abierta al mundo con Golden Sun, juego que en su momento supuso una vuelta al estilo de los **grandes títulos de rol japoneses de SNES,** superándolos incluso en algunos aspectos.

Clásico y moderno

Los protagonistas son dos muchachos, **Isaac y Gareth**, que deben recuperar las piedras sagradas que les fueron robadas de pequeños. Para ello inician un viaje por el gigantesco mundo del juego, en el que encontrarán valientes aliados y acabarán luchando por el destino de la humanidad. Los **combates por turnos** son tan clásicos como profundos (por su desarrollo y porque presentan efectos de profundidad en pantalla) y la exploración del mundo se beneficia de los **poderes de psicoenergía** que tienen los protagonistas: con ellos leemos el pensamiento de personas o animales, o movemos objetos con la mente para resolver los puzles, más habituales e ingeniosos que en otros RPG. El **apartado gráfico** conserva su encanto y el juego está traducido al castellano, así que no hay excusa para no disfrutarlo.

¿Qué dijimos?
"Fenomenal RPG que nos sumerge en una historia absorbente, llena de magia y batallas".
NOTA 95





➲**Los circuitos** son "stripes" que giran a toda velocidad, como en el F-Zero de SNES.

NINTENDO • VELOCIDAD • 6,99€ • LANZADO EN 2001

F-Zero Maximum Velocity

Portátil, pero igual de rápido.

Fue uno de los juegos de lanzamiento de GBA, y la tercera entrega de la saga después de los capítulos de SNES y Nintendo 64. El planteamiento permanecía intacto: velocidad arcade a los mandos de **naves que alcanzan los 500 Km/h.**, en circuitos llenos de virajes demenciales, zonas turbo que nos lanzan disparados... y peligrosos abismos a los lados. Con un total de **10 naves pilotables, 20 circuitos** y un buen abanico de modos, sigue resultando rápido y muy entretenido, aunque el paso del tiempo se note en sus gráficos más que en juegos de otros géneros.

¿Qué dijimos?
"No hay juego más rápido. Es vertiginoso, un ciclón, pero controlable y sin parones"
NOTA 90

NINTENDO • PLATAFORMAS • 6,99€ • LANZADO EN 2002

Yoshi's Island
Super Mario Advance 3
Magia entre plataformas

El Yoshi's Island original de Super Nintendo fue "remasterizado" en GBA con una versión de gran calidad, que añadía algunos retoques gráficos y sonoros, habitaciones secretas en algunos niveles y, lo que es más importante, **un nivel extra en cada uno de los seis mundos** del juego. Es decir, puede considerarse la versión definitiva de uno de los grandes juegos de plataformas 2D de la edad dorada del género.

Un dino "babysitter"

En esta "precuela" de Super Mario World, Luigi ha sido secuestrado por el mago Kamek, y Yoshi se lanza a rescatarlo.. ¡al mismo tiempo que cuida de Baby Mario! Afortunadamente, Yoshi estrenó aquí su capacidad de **convertir en huevos a los enemigos** que se zampa y lanzarlos para acabar con otros malos. El genial diseño de niveles, los secretos por encontrar, la habilidad de Yoshi para transformarse en vehículo o las batallas con los jefes finales dieron como resultado un desarrollo apasionante. Y gráficamente, aunque con menos definición que en SNES, era una obra de arte. ⬢

¿Qué dijimos?
"48 mundos de asombrosa jugabilidad, y gráficos que dejan con la boca abierta".
NOTA 95





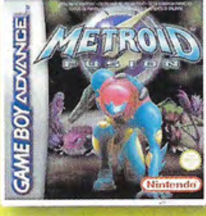


La conversión del clásico de SNES fue uno de los juegos más bonitos de GBA.

Puntuados este mes...

Análisis en la pág 54





METROID FUSION
Samus volvió tras 8 años de ausencia con una aventura 2D más asequible pero igual de profunda. Una joya de la ciencia-ficción consolera con una gran trama.

Análisis en la pág 55





MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA
Un RPG asequible para novatos, pero que encantará también a los expertos por sus dinámicos combates y su maravilloso humor.

Análisis en la pág 55





ADVANCE WARS
Estrategia por turnos de alta calidad, en la que manejamos unidades de tierra, mar y aire para conquistar las bases de cada escenario antes que las fuerzas enemigas.



A fondo

KARTS VS MOTOS
Pros y contra de la elección más importante de cualquier piloto.

ANTIGRAVEDAD
La nueva característica de los circuitos: ¡correrás cabeza abajo!

CUÁNDO LLEGARÁ
A la venta el 30 de mayo, en versión física y digital

¡ARRANCA MARIO KART!

Ya hemos jugado a la mitad de los circuitos de Mario Kart 8, y es la bomba. ¡Qué ganas de tenerlo ya en Wii U!

Preparaos, porque vienen curvas. Y más pronunciadas que nunca, ya que con las nuevas mecánicas de antigravedad que introducirá Mario Kart 8 los circuitos serán más dinámicos, locos y divertidos de lo que jamás hayáis soñado. Los escenarios incluirán más rutas alternativas, tramos por paredes y techos y desafíos constantes a la gravedad. ¡No en vano sus creadores aseguran haber tomado inspiración de Super Mario Galaxy y F-Zero! Pero su esencia será puro Mario Kart, y elevará sus elementos característicos a nuevos niveles de calidad y diversión. Además, vuelven las motos tras estrenarse en Wii (y saltarse la 3DS). Aprovechamos para repasar los pilotos que estarán en el juego, circuitos, ítems y extras variados.



Los pilotos

El plantel de personajes sigue creciendo, y será el más amplio de la saga. Ya os confirmamos anteriormente la presencia de los siete Koopalings, los clásicos hijos de Bowser, y este mes podemos anunciaros el regreso de tres personajes que debutaron en la entrega de 3DS: Lakitu, Shy Guy y Mario de metal. ¡Y aún quedan varios por confirmar!

Lakitu

El Lakitu con caparazón verde ha sido árbitro y nos ha "pescardo" al caer por un precipicio, pero el de caparazón rojo debutó en la saga en 3DS como personaje jugable.

Shy Guy

Ya era jugable en DS, aunque sólo en modo multijugador Descarga. Fue en Nintendo 3DS donde se estrenó por todo lo alto como personaje seleccionable en todas las modalidades, igual que en este Mario Kart 8.

Mario de metal

Mario siempre es el personaje más equilibrado, pero su versión alternativa de metal es bien diferente, ya que tiene un peso mucho mayor, lo que significa menor aceleración pero mayor velocidad punta.

Los circuitos

Habrá 32 circuitos divididos en ocho copas. Ya hemos jugado a la mitad: las dos primeras copas de circuitos nuevos, y las dos primeras copas retro. Pero los trazados antiguos no son simple reciclaje, sino maravillosos remakes con elementos nuevos. Aquí abajo podéis ver los que hemos jugado, y en la página siguiente otros circuitos confirmados (con algunos nombres aun en inglés).

Copas Nuevas



Copa Champiñon

Empezamos con Estadio Mario Kart, un primer circuito sencillo, tras el cual utilizamos la hélice para bucear en las aguas del Parque Acuático. El Barranco Goloso es un escenario delicioso construido con dulces, y en Ruinas Roca Picuda deberéis tener cuidado con los enemigos 'picudos'.











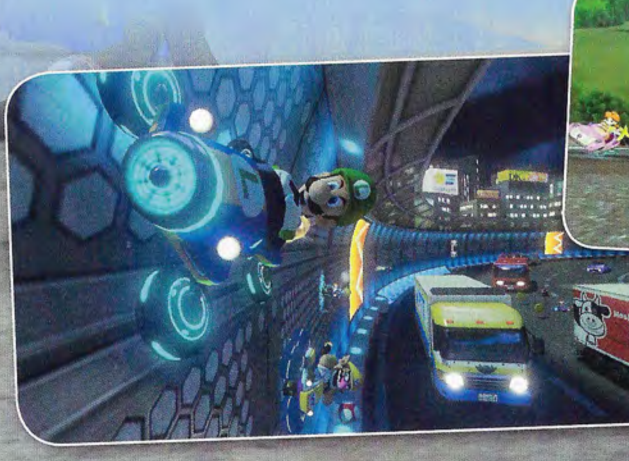




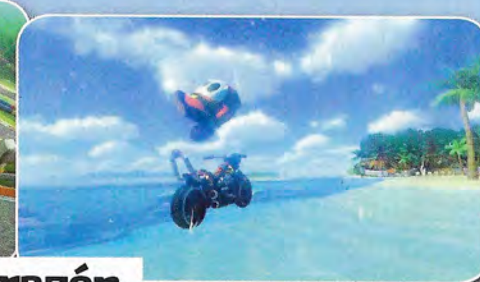
Copa Flor

En el Circuito Mario tendréis que esquivar goombas y plantas piraña, mientras que el Puerto Toad es un bello escenario urbano y costero con carreteras muy inclinadas. ¡Cuidado con el tranvía! La Mansión Retorcida es un escalofriante edificio en el que tendréis que escoger distintas rutas conduciendo por las paredes, y en las Cataratas Shy Guy os esperan grandes saltos con los que aprovechar el ala delta.

Copas Retro







Copa Caparazón

Empezamos los circuitos retro con la Pradera Mu-Mu de Wii y seguimos con el Circuito Mario de Game Boy Advance, que ahora cuenta con una sección antigravedad más elevada. Vuelven la Playa Cheep Cheep de DS y la Autopista Toad de N64, en la que ahora podréis conducir en las paredes.



Copa Plátano

El Desierto Seco-Seco de GameCube os llevará otra vez a los circuitos de arena, y el Prado Rosquilla 3 de SNES ahora tiene tramos acuáticos. La Pista Real de N64 será mucho más bonita de lo que recordáis (y seguiréis viendo el castillo de Peach), y la Jungla DK también regresa desde la más reciente entrega de 3DS.





Nuevos circuitos



Aeropuerto Soleado

Este circuito tiene pinta de ser uno de los más espectaculares, y en él conduciréis a través de un aeropuerto... esquivando a los aviones.



Dunas Huesitos

Poco se sabe aún de este circuito que Nintendo reveló en marzo en Twitter. Será muy caluroso, y lo decorará un gran esqueleto de Bowsitos.



Ruta Celeste

Un gran árbol formará una enorme carretera en las nubes que dará forma a este circuito. Además estarán presentes los barcos voladores de Bowser.



Dolphin Shoals

Los delfines serán los grandes protagonistas de este escenario, en el que atravesaréis grandes tramos acuáticos mientras los delfines siguen a lo suyo.



Electrodome

La música tendrá algo que ver con su funcionamiento. Parece que tendrá reminiscencias del Circuito Musical (3DS).



Sub Coaster

Un gran parque de atracciones acuático repleto de elementos curiosos, como una especie de noria sobre la que podréis conducir.

Circuitos Retro



Circuito Musical

Uno de nuestros circuitos favoritos de 3DS, que mantendrá la misma melodía (incluyendo el sonido de las teclas del piano) pero unos gráficos muy mejorados.



Reloj Tictac

Este curioso y memorable circuito de la entrega de DS también reaparecerá. Poco se sabe de momento de sus novedades, excepto su gran salto visual.



Volcán Gruñón

Era uno de los circuitos más duros de Mario Kart Wii. Ahora tendrá muchos más detalles, y el volcán entrará en erupción durante la carrera.



Senda Arco Iris

La Senda Arco Iris (Rainbow Road) de N64 luce espectacular en Mario Kart 8, con una mezcla de colores irresistible y un enfoque aéreo en ciertas zonas.





Los ítems

La salsa de Mario Kart siempre han sido los ítems, esos divertidos objetos que recogemos a lo largo de la carrera y usamos para obtener ventajas o como armas contra los rivales. Los ítems más emblemáticos de la saga estarán en Mario Kart 8, pero por supuesto también los habrá nuevos.

El bumerán

Una nueva arma arrojadiza, cuya trayectoria sigue una línea recta. Podréis lanzarlo hasta tres veces: las primeras volverá a vosotros, pero al lanzarlo una tercera vez, lo perderéis de vista.



La planta piraña

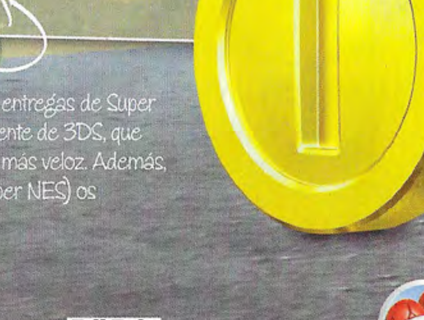
Es un clásico enemigo de la saga Mario, que ahora se convierte en un aliado en las carreras. Al utilizar este ítem, la planta piraña se colocará en la parte delantera de vuestro vehículo y atacará a los corredores a los que os acerquéis.





Monedas

Vuelven las monedas, conocidas por las entregas de Super NES, Game Boy Advance y la más reciente de 3DS, que harán que vuestro vehículo sea un poco más veloz. Además, uno de los ítems (que ya apareció en Super NES) os proporcionará dos monedas al usarlo.



+ ítems



















Turbo

Turbo dorado

Piel de plátano

Flor de fuego

Estrella

Caparazón de pinchos

Caparazón verde

Bloque sorpresa

Rayo

Bill Bala

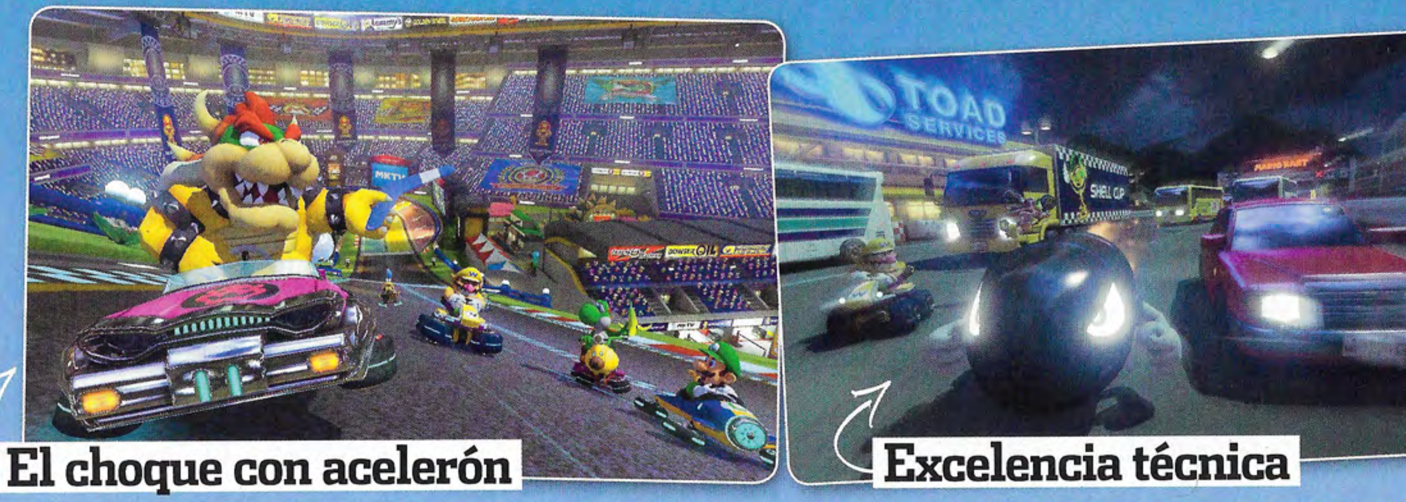
Bob-omb

Caparazón rojo

Blooper

Más claves del juego

Mario Kart 8 nos está dejando con la boca abierta, y hay muchas más cosas que queremos contaros de él.



El choque con acelerón

El juego incentivará más que nunca las colisiones entre vehículos, y si golpeáis a otros pilotos en los momentos oportunos seréis impulsados con un miniturbo automático que Nintendo ha bautizado oficialmente como "choque con acelerón".

Excelencia técnica

El primer Mario Kart en alta definición será uno de los juegos más bonitos, coloridos y con mejores gráficos del catálogo de Wii U, y lo mejor es que lo veréis moverse con una fluidez excelente a 60 imágenes por segundo (30 si sois tres o cuatro jugadores).



Multijugador

Jugarlo en compañía volverá a ser lo más divertido, y además ahora podréis jugar el modo Grand Prix con cuatro jugadores simultáneos.



Mario Kart TV

Será un servicio online, mediante el cual entre otras cosas podréis compartir los mejores momentos de vuestras carreras.



Edición Especial

Habrá una edición limitada del juego que incluirá una figura del caparazón azul de pinchos, la pesadilla de todo jugador que vaya en primer lugar en la carrera. Si queréis tener esta réplica en vuestra estantería, bastará con que reservéis esta edición.

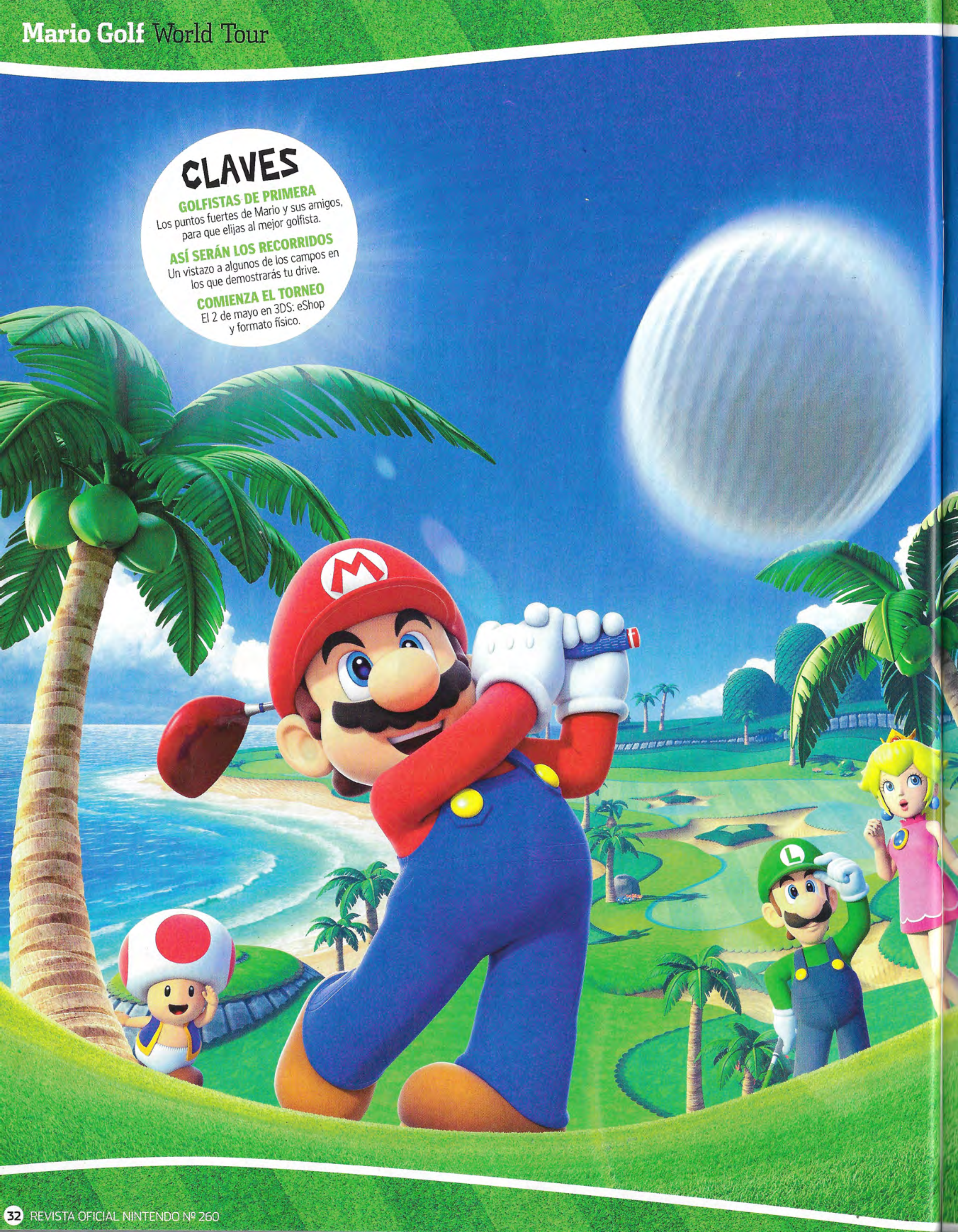


Controles

Al igual que Super Mario 3D World, casi ilimitadas opciones de juego: GamePad, mando Pro, wiimote, combinación de wiimote y nunchuk o mando clásico de Wii.







CLAVES

GOLFISTAS DE PRIMERA
Los puntos fuertes de Mario y sus amigos, para que elijas al mejor golfista.

ASÍ SERÁN LOS RECORRIDOS
Un vistazo a algunos de los campos en los que demostrarás tu drive.

COMIENZA EL TORNEO
El 2 de mayo en 3DS: eShop y formato físico.





MARIO LANZA SU GOLPE GANADOR





Si Mario se apunta a una competición deportiva, la calidad está asegurada. Y con Mario Golf para 3DS se va a salir del ránking: así es el golf cuando Mario y sus amigos se ponen a los mandos.

En los juegos deportivos de Mario programados por el estudio Camelot hay sabiduría jugable a toneladas. Sus series **Mario Tennis** y **Mario Golf** son la prueba de que se puede combinar una sólida representación de los deportes reales con los elementos de fantasía propios de los videojuegos. Mario Tennis Open en 3DS era la muestra más reciente, y ahora llega un segundo 'golpe' a la consola 3D, todo un 'hoyo en uno' porque, en las horas que ya hemos dedicado a Mario Golf World Tour, hemos descubierto **el golf más adictivo, profundo** y con más opciones.

El camino del golfista

Para esta competición, Mario ha reunido a sus amigos, enemigos y a **tu propio Mii**, que será el prota exclusivo del **modo Club Castillo**. Y casi te recomendamos que empieces a jugar en este exclusivo Club, pues en el encontrarás **los tutoriales básicos**. Con el control, Camelot ha "pasado" de experimentos: es con **botones, stick y cruceta**, nada de opciones táctiles. Y la clave del éxito no está solo en golpear con precisión (cosa que se hace con un par de buenas pulsaciones), sino en tener en cuenta un montón de variables: el palo, la diferencia de altitud entre el punto de salida y llegada de la bola, la inclinación del terreno, el viento... ¿parece mucho? Todo está bien explicado, los tutoriales toman forma de retos muy entretenidos y, además, hay un modo de control manual que te facilita las cosas. Pero úsalo solo al principio, porque merecerá la pena que dediques tiempo a dominar **el profundísimo control del juego** (¡nosotros todavía lo estamos haciendo!).

En el Club Castillo encontrarás también **recorridos de 9 y 18 hoyos** en los que disputar torneos para los que, primero, debes clasificarte; desafíos especiales como

➲ el Recorrido de las Nubes (9 hoyos que debes embocar de dos golpes) **la tienda** donde comprar palos y equipo que mejoran tus habilidades y, por supuesto, **torneos multijugador** para cuatro tanto en red local como online.

Estrellas en el campo

La otra mitad de World Tour es el modo **Partida Rápida**, donde sí puedes jugar con **Mario y compañía** en los recorridos que desbloquees en el Club, y en diversos modos entre los que destacan los **Desafíos**: retos en los que además de embocar hay que cumplir objetivos como recoger Monedas Estrella, y en los que usamos ítems que modifican los golpes (una **Flor de Fuego** que atraviesa árboles, un **Tornado** que cambia la dirección de la bola...). Será otra de las muchas posibilidades de un juego con millones de opciones... y todas divertidas. ●



Datos básicos: aquí vemos el par del hoyo en el que estamos. Además, un línea que sale desde la bola muestra su trayectoria perfecta si ajustamos bien todos los parámetros y ejecutamos el tiro con total precisión.

Súper golpes Hay dos tipos: los golpes potentes se usan en los recorridos normales, son limitados y aumentan unos metros el alcance. Y en los Desafíos recogeremos items para lanzar golpes especiales con diferentes efectos.

Selector de palo. Esto es simulación pura, amigos: el palo marca la distancia que recorrerá la bola, y tenemos toda la variedad necesaria para lanzar drive, approach o acertar con el putt.

GOLFISTAS DEL REINO CHAMPIÑÓN

Estos son los 12 jugadores disponibles en un primer momento, a los que se añade tu Mii.

Peach

Tiene el drive más corto (183 m.) pero la mejor estadística en Punto Dulce y Control de toda la plantilla.

Bowser

El más fuerte, con un drive de 201 m. con efecto hacia la izquierda. En control y punto dulce anda más bien flojo.



Mario

Por una vez, no es el más equilibrado. Destaca más por potencia (drive de 197 m.) que por técnica, pelín por debajo de la media.



Luigi

Tiene la mejor técnica después de Peach y un drive pelín corto (188 m.) con efecto hacia la izquierda.

Bowser Jr.

Apunta maneras el chaval, con un drive de 192 m. y estadísticas de control y punto dulce mejores que las de su padre.





Viento, altitud, distancia: todos estos parámetros influyen en la dirección, fuerza y caída de tu golpe. Debes tenerlos en cuenta todos, olvidarte de uno solo hará que tu lanzamiento no salga como esperas.

La barra de tiro: aquí está el componente de habilidad de cada golpe. Debes pulsar en el momento justo y, si te pasas o no llegas, le pasará los mismo a la bola. Es más difícil en modo Manual.

Manual o Automático: marca la manera de golpear. En Automático bastará una pulsación precisa. En Manual, al menos dos, y además con una tercera podremos ejecutar golpes con avance o retroceso.









MARIO GOLF LOGRA EL MILAGRO: FUNCIONA COMO SIMULADOR SERIO PERO AÑADE TODA LA DIVERSIÓN Y FANTASÍA DEL REINO CHAMPIÑÓN

Daisy

Menudo Drive (195 m.) y encima con valores técnicos medio-altos. ¡Una elección sabia para jugadores principiantes!

Donkey

El segundo en fuerza (198 m. de drive). Su técnica es más depurada que la de Bowser (aunque menor que la media).

Waluigi

Gran golfista: drive decente de 190 m. con efecto a la derecha y estadísticas técnicas muy altas.

Wario

Bastante mejor en técnica que Mario, pero más "flojo": su drive alcanza los 191 m. con efecto hacia la izquierda.





Yoshi

Técnica algo más alta que la media y drive ligeramente más bajo (190 m.) son las características del dino.

Diddy

Atención al monito, que es superior a la media en todo: drive de 198 m. y buenas estadísticas de pre-

Boo

Muy parecido a Wario, con el mismo drive (191 m.) pero efecto a la izquierda y una pizca más de control.

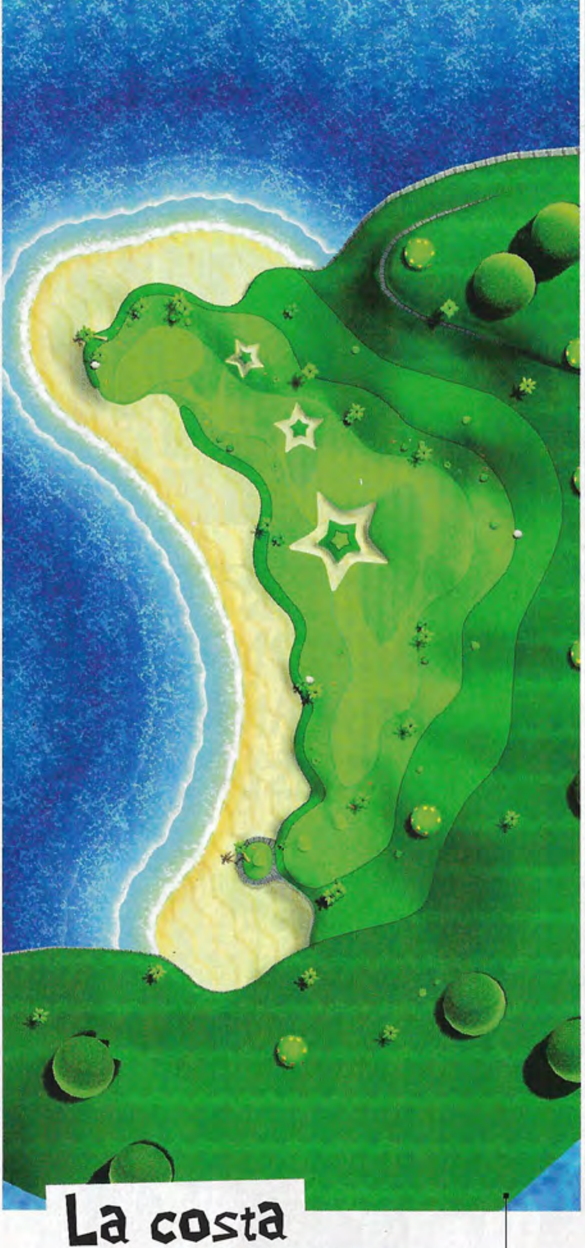
6 CAMPOS FANTÁS



El bosque



Un campo realista.
El primer recorrido del juego lo componen 18 hoyos en los que es fácil conseguir par (y hasta birdie). Es bastante asequible y no hay elementos especiales, pero no te confíes: los bunkers y las zonas de agua pueden estropear una buena Tarjeta en un pis-pás.



La costa



Controla el tiempo. Este campo tiene bonitas vistas al mar, pero la climatología es inestable: llueve con más frecuencia y las rachas de viento son más potentes. Añade que hay numerosos búnkers y te enfrentarás a los primeros hoyos en los que conseguir tarjetas bajo par será un reto.



El desierto



Golpeando entre cañones.
Las calles del desierto son una superficie más lenta que el césped. Además, el diseño de los hoyos comienza a ser más enrevesado, y a veces será necesario evitar grandes obstáculos de piedra o cruzar abismos de un golpe o para bajar del par. ¿Te atreverás a tomar estos atajos?



TICOS

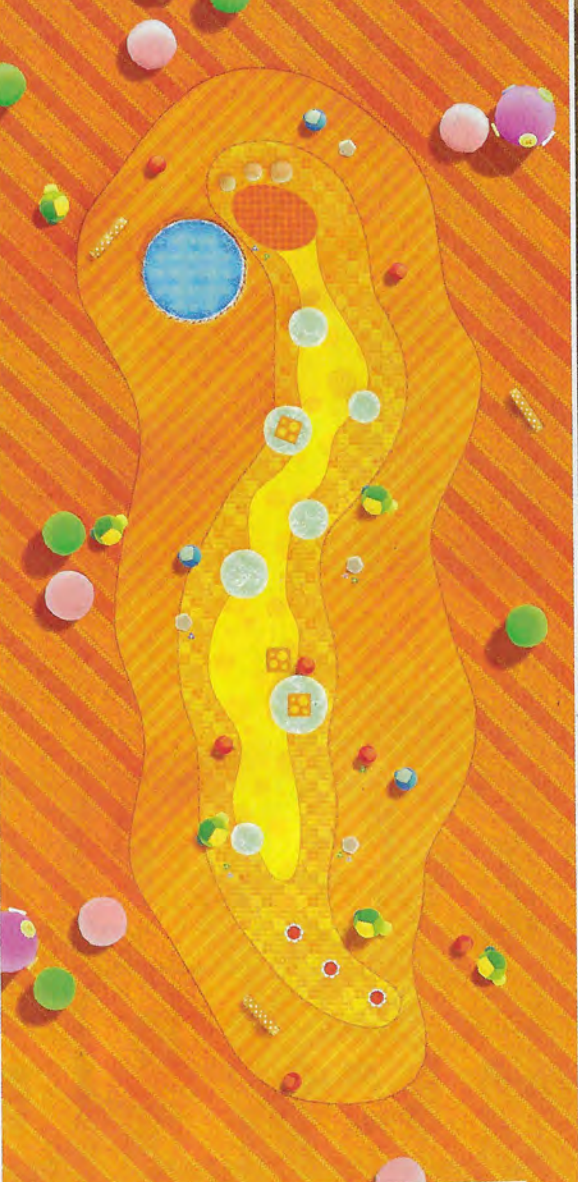
El número definitivo aún es un secreto, pero se han revelado 6 recorridos, que van desde el realismo de El Bosque a la imaginación de los recorridos del Reino Champiñón.



Jardin de Peach



Un recorrido con corazón. El primer campo del juego inspirado en los mundos de Mario. Atento a los corazones dibujados en las calles, porque dan un impulso extra a la pelota si cae sobre ellos. Si los usas sabiamente, será una ayuda, pero cuida que la pelota caiga en la dirección correcta o puede salir disparada hacia un búnker...



Campo de Yoshi



¿Plataformas sobre los estanques? Aquí se empiezan a distinguir los maestros del golf: si nos arriesgamos a que la bola rebote o caiga en ellas, podemos conseguir tarjetas realmente espectaculares. Además, los obstáculos se multiplicarán y algunos atajos no serán nada evidentes, ¡mira bien el recorrido para descubrirlos!



Parque Floruga



¡Nos hacemos diminutos! En este recorrido, los topos, las orugas y las plantas nos parecerán gigantes. No solo la presencia de tréboles y demás vegetación flanqueando las calles nos lo podrá difícil. Habrá elementos móviles, como los topos, que se esconderán si les golpeamos con la pelota, abriéndose así nuevos caminos.



➲**Desde su lanzamiento** en 1999, el juego de cartas de Pokémon no ha dejado de crecer y ganar fans en todo el planeta.

Fiebre por las cartas Pokém

El Juego de Cartas Coleccionables (JCC) es una de las grandes vertientes de la saga, junto con los videojuegos y el anime. El estreno de la serie XY ha hecho que muchos jugadores lo descubran... o vuelvan a él. Te explicamos cómo y dónde jugar con el JCC.

El JCC es **una colección de cartas** que cada pocos meses incorpora una nueva expansión con 100 o más cartas nuevas (la primera vio la luz en 1999 con la Baraja Base y las expansiones Jungla y Fósil). Pero coleccionarlas no es su único objetivo. Las cartas sirven para **jugar batallas 1 Vs 1 con tus amigos**, aplicando las mismas dosis de estrategia que en los videojuegos. Es más, la organización de campeonatos oficiales del videojuego y del juego de cartas van de la mano. Recientemente se han dado a conocer las fechas y lugares donde se va a celebrar el **Campeonato 2014**. No pasan por España, pero si quieres conocer dónde se celebrará y cuándo, puedes informarte en **www.pokemon.es/play**. Eso sí, antes léete este reportaje sobre el fenómeno que son las cartas en sí mismas.

DESDE SU PRIMERA APARICIÓN, EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES POKÉMON HA PUESTO EN VENTA MÁS DE 20.000 MILLONES DE CARTAS EN 74 PAÍSES DIFERENTES



➲**El Juego de Cartas** reproduce los Pokémon, con sus tipos de ataques y características, que conocemos de los videojuegos.

¿Cómo se juega?

Así se desarrolla una partida

En el JCC puedes montarte un **mazo de 60 cartas** en el que debes incluir tres tipos de cartas básicas: **Pokémon, Energía y cartas de Entrenador.** Con ellas te enfrentas a tu rival y tu objetivo es, sencillamente, ganar la batalla. ¿Cómo? Pues de 3 maneras: **derrotando a todos los Pokémon** que tu rival tiene en activo, esperando a que se quede sin cartas que robar de su mazo o robando las 6 cartas de premio. Este es el desarrollo de una partida:

LOS PREPARATIVOS

Barajas tu mazo y cortas el mazo del otro. Una vez listos, se tira una moneda eligiendo cara o cruz. Quien acierte, **elige si quiere empezar a jugar él** o que lo haga el rival: la decisión depende de tu estrategia.

Ambos jugadores robáis 7 cartas y comprobáis si tenéis un Pokémon Básico (suele ser un Pokémon de primera fase evolutiva, lo dice la carta). Si alguno no tiene, vuelve a barajar su mazo y a robar 7 cartas hasta que lo consiga (cada vez que lo haga, el otro jugador puede robar una carta).

Los jugadores ponen al **Pokémon Activo boca abajo en la zona central del juego**, y tantos Pokémon Básicos como quiera hasta un máximo de 5 en la Banca (un grupo de cartas que cada jugador coloca cerca de sí). Finalmente, cada jugador coge las 6 primeras cartas de su mazo y las pone boca abajo a su izquierda. Son las **Cartas de Premio**, y si las robas todas (derrotando a Pokémon del rival) ganas la partida.

LA RAREZA DE LAS CARTAS

Por su rareza, las cartas se dividen en las siguientes categorías, representadas con iconos:

●	Común	★H	Rara Holo
◆	Infrecuente	☆ex	Rara Holo Ex
★	Rara	☆H	Rara Holo Ultra

➲**Junichi Masuda** en uno de los campeonatos oficiales, que se celebran a la vez que los de los videojuegos.

TURNOS DE JUEGO

1 Al principio del turno el jugador roba 1 carta de su mazo.

Como ya has robado 7 cartas en tu mano y 6 cartas de premio antes, esto significa que generalmente las partidas duran como máximo 45 turnos (es obligatorio robar carta). Si no hay cartas en tu mazo que robar al empezar el turno, pierdes la partida.



2 En la fase general del turno puedes hacer varias cosas.

➲**Colocar Pokémon Básicos en la Banca.** Si derrotan a tu Pokémon Activo y no tienes más Pokémon en Banca pierdes la partida.

➲**Evolucionar a un Pokémon.** Para ello debes tener la carta adecuada de Pokémon (Activo o en Banca) desde el anterior turno (no puedes jugar un Pokémon y evolucionarlo el mismo turno). Ten en cuenta que los Pokémon de Fase 1 evolucionan de los Básicos y los Fase 2 de los Fase 1, por lo que para jugar a Blastoise necesitas antes a Squirtle y haberlo evolucionado a Wartortle. El PV y todas las cartas de Energía u Objeto unidas se mantienen en el nuevo Pokémon, pero pierde las Condiciones Especiales, habilidades y ataques del anterior Pokémon.

➲**Usar habilidades de Pokémon.** Hay Pokémon con habilidades que puedes usar las veces que quieras durante el turno (salvo que se especifique que esa habilidad solo se pueda usar una vez).

➲**Poner una carta de Energía en un Pokémon Activo o de la Banca.** Sólo se puede hacer una vez por turno salvo que alguna habilidad o carta te permita hacerlo varias veces. Las cartas de Energía son las cartas que necesita un Pokémon para usar sus ataques (más detalles abajo).

➲**Jugar cartas de Entrenador.** Puedes jugar todas las cartas de Objeto que quieras, pero sólo una carta de Partidario y de Estadio por turno. Estas cartas tienen efectos muy útiles para gestionar tu mano, tus Pokémon en juego, etc. Por lo que siempre es bueno tener bastantes en el mazo.

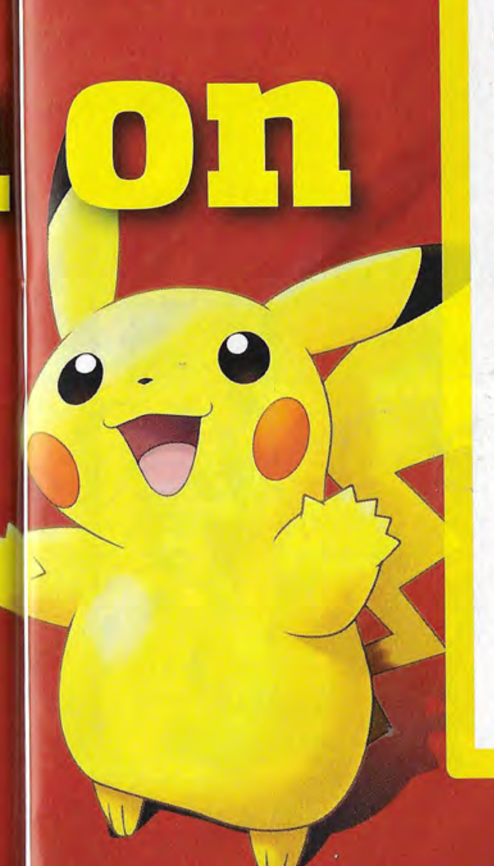
➲**Retirar al Pokémon Activo.** Puedes cambiar al Pokémon Activo por otro de la Banca una vez por turno. Para ello deberás pagar el coste de retirada, descartando cartas de Energía unidas al Pokémon activo (el número depende de la carta y puede ser gratis), salvo que algún efecto te lo ahorre. Retirarlo cura sus Condiciones Especiales pero no los Puntos de Vida (PV).

3 En la fase final del turno tienes tres opciones:

➲**Atacar con alguno de los ataques del Pokémon Activo** (siempre que tenga la Energía necesaria y ningún efecto se lo impida). El daño causado es el que indica el ataque (puede ser variable según su efecto), pero puede verse duplicado si el rival tiene Debilidad al tipo de tu Pokémon, o reducido si tiene Resistencia. Si debilitas al Pokémon rival obtienes una carta de Premio (o dos si es un Pokémon EX).

➲**Megaevolucionar a un Pokémon.** No puedes atacar ni hacer nada más.

➲**Ceder el turno al rival** si no puedes o no quieres atacar.



Tipos de cartas

Combínalas para equilibrar tu mazo

CARTAS DE ENERGÍA

Las cartas de Energía son esenciales en todo mazo, ya que **son necesarias para que los Pokémon puedan atacar**. Se suelen incluir entre 8 y 15 cartas de Energía en el mazo entre ambos tipos: **Energía Básica y Energía Especial**.

Energía básica

ES LA QUE USAN habitualmente los Pokémon y a ella se suelen referir la mayoría de efectos de habilidades, ataques o cartas de Entrenador. Hay 10 tipos de Energía Básica para 11 tipos de Pokémon (los Pokémon de tipo Dragón usan otros tipos de energía):

 Planta	 Fuego	 Agua	 Rayo	 Psíquico	  Lucha
 Oscura	 Metálica	Dragón	Hada	Incolora	

Energía especial

TIENE EFECTOS especiales, como dar doble Energía Incolora, dar cualquier tipo de Energía (por ejemplo Energía Arcoíris) o potenciar algunos efectos del Pokémon (por ejemplo Energía Plasma).

➲Para que un mazo sea jugable, debe tener un porcentaje lógico de cada uno de los tres tipos de cartas principales.

CARTAS DE POKÉMON

Los Pokémon son la base del mazo, por lo que siempre debes tener **una buena cantidad de Pokémon Básicos y evoluciones en el mismo.** Sólo puedes llevar 4 Pokémon con el mismo nombre (los aditivos EX o M ya implican distinto nombre). Los Pokémon pueden ser de varios tipos:



➲Pokémon básico:
Estos Pokémon se pueden jugar directamente.

➲Pokémon de fase 1:
Estos Pokémon deben evolucionar de Pokémon Básicos.

➲Pokémon de fase 2:
Evolucionan de los Pokémon de Fase 1.

➲Pokémon EX:
Pokémon muy poderosos con mucho PV y buenos ataques y habilidades. Sin embargo, si es debilitado, el rival cogerá dos cartas de Premio. Se consideran Pokémon Básicos.

➲Pokémon M (Megaevolución)
Estos Pokémon EX evolucionan de Pokémon EX Básicos (deben ser EX), pero si ejecutas la evolución no puedes hacer nada más el turno.

➲Pokémon Recreados:
Se trata de Pokémon que sólo se pueden jugar siguiendo las instrucciones de una carta de Entrenador (por ejemplo un fósil). Nunca se consideran Pokémon Básicos.

➲Otros: Se trata de cartas como los **Pokémon Leyenda** (formados por dos cartas que sólo puedes jugar si tienes ambas en la mano) o **los Pokémon Nv. X** (que mejoran al mismo Pokémon anterior).

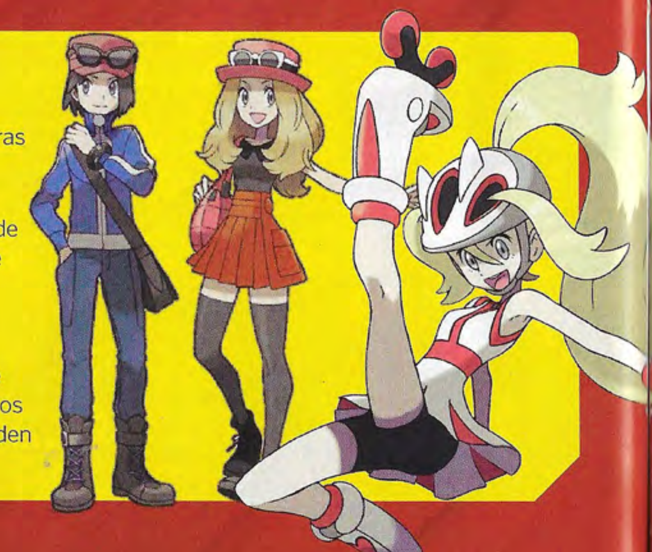
CARTAS DE ENTRENADOR

El resto de cartas del mazo se compone de utilidades que te ayudarán en la partida con **acciones muy variadas**, como robar cartas, buscar Pokémon, recuperar PS y más. Sólo puedes tener 4 cartas de cada tipo (sólo 1 si es As Táctico). Se dividen en:

➲Cartas de Objeto:
Puedes usarlas varias veces por turno. Algunas son Herramientas que quedan unidas al Pokémon que elijas, mejorando algún aspecto, mientras que el resto son de un solo uso.

➲Cartas de Partidario:
Tienen efectos parecidos a las cartas de objeto (algo mejores), pero sólo se pueden usar una vez por turno.

➲Cartas de Estadio:
El estadio se queda de manera permanente en combate (hasta que se juegue otro estadio) y tiene efectos sobre ambos jugadores. Sólo se pueden jugar una vez por turno.



CONDICIONES ESPECIALES

Son efectos que lanzas sobre un Pokémon rival o el rival te lanza a ti. Les afecta de diferentes (y negativas) maneras, y se anulan con las cartas adecuadas o retirando al Pokémon a la banca.

Dormido Un Pokémon dormido no puede atacar ni retirarse. Entre turno y turno de cada jugador, el Pokémon se despierta si sale cara al lanzar una moneda. Para marcar que el Pokémon está dormido se gira la carta a la izquierda.

Paralizado Un Pokémon dormido no puede atacar ni retirarse. El Pokémon deja de estar paralizado al final de tu siguiente turno. Para marcar que el Pokémon está paralizado se gira la carta a la derecha.



Confundido Un Pokémon confundido sólo ataca si sale cara al lanzar una moneda (si sale cruz se hace 30 de daño). El Pokémon deja de estar confudido si se retira a la Banca. Para marcar que el Pokémon está confundido se gira hacia abajo.



Envenenado: Un Pokémon envenenado recibe 10 puntos de daño entre turno y turno. El Pokémon deja de estar envenenado si se retira a la Banca. Para marcar que el Pokémon está envenenado se usa un marcador especial.

Quemado: Un Pokémon quemado recibe 20 puntos de daño entre turno y turno si sale cruz al lanzar una moneda. El Pokémon deja de estar quemado si se retira a la Banca. Para marcar que el Pokémon está quemado se usa un marcador especial.



Con qué cartas se puede jugar

El formato estándar

Como sabréis, el JCC lleva ya muchos años en venta, pero **los torneos oficiales de cartas** sólo permiten usar **las más recientes de juego**, permitiendo también que se renueve con la introducción de novedades (como las Megaevoluciones). Se trata del "formato estándar", bajo el cual se organizan muchos torneos en España y en el resto del mundo. El formato contrario, permitiendo todas las cartas posibles, es el llamado**"formato sin límite"**.

En la actualidad se consideran de formato estándar las cartas de las siguientes colecciones:

	Colección	Introducción en Europa
	Negro y Blanco – Próximos Destinos	8 febrero 2012
	Negro y Blanco – Oscuros Exploradores	9 mayo 2012
	Colección de McDonald's 2012	15 junio 2012
	Negro y Blanco – Dragones Majestuosos	15 agosto 201
	Negro y Blanco – Tesoro de Dragones	5 octubre 2012
	Negro y Blanco – Fronteras Cruzadas	7 noviembre 2012
	Negro y Blanco – Tormenta Plasma	6 febrero 2013
	Negro y Blanco – Glaciación Plasma	8 mayo 2013
	Negro y Blanco – Explosión Plasma	14 agosto 2013
	Negro y Blanco – Legendary Treasures	8 noviembre 2013
	Kalos Starter Set	8 noviembre 2013
	XY	5 febrero 2014
	XY – Destellos de Fuego	7 mayo 2014
PROMO	Cartas Promocionales de estrella negra (permitidas desde BW33 y XY)	N/A

Además de las cartas pertenecientes a estas expansiones, se pueden usar cartas más antiguas siempre que exista una **reimpresión en las nuevas expansiones**. Si el efecto de la carta es idéntico se puede usar tal cual, pero si ha cambiado en algo (ej. la Poción antes curaba 20 PV y ahora cura 30 PV) hay que llevar una carta nueva de referencia. Las cartas de Energía Básica se pueden usar siempre por antiguas que sean.

Las expansiones van saliendo de la rotación en el mes de septiembre de cada año, tras la final mundial de JCC. Pokémon USA anuncia qué expansiones salen del juego estándar en junio o julio de cada año, pero en general salen las más antiguas (ver cuadro).

A finales de 2014 el formato estándar se sustituirá por un nuevo formato que incluye todas las cartas desde Negro y Blanco. Los detalles se anunciarán pronto.

JUEGO DE **CARTAS POKEMON**

Cómo construir tu mazo

Fuerte y equilibrado

IDEAS DEL MAZO: LOS POKÉMON

Lo primer es fijarte en algunas cartas potentes y útiles que tengas y construir un mazo en torno a ellas. Como ahora **las Megaevoluciones** son la última novedad, nos fijamos en Mega-Blastoise EX.

Para asegurarnos de que entra en juego debemos tener **al menos dos cartas de este Pokémon** (para evitar que se quede en carta de Premio), así como dos Blastoise EX que evolucionar.

Otra carta muy potente es **Keldeo EX**, que con Energía de tipo Agua puede hacer hasta 110 puntos de daño. Su habilidad le permitirá rescatar a un **Mega-Blastoise EX** ahorrando el coste de retirada.

El problema de Mega-Blastoise EX y de Keldeo EX es que necesitan mucha **Energía de tipo Agua**. Una idea es incluir la línea evolutiva de **Squirtle, Wartortle y Blastoise** (este Blastoise no es EX por lo que no cuenta como la misma carta). La habilidad de Blastoise le permite unir Energía de tipo Agua a cualquiera de tus Pokémon sin el límite habitual de 1 por turno, por lo que cargar a tus Pokémon EX será rápido.



2x Blastoise EX
3x Keldeo EX
1x Wartortle
2x Mega-Blastoise EX
4x Squirtle
4x Blastoise

LOS ENGRANAJES: CARTAS DEL ENTRENADOR

Las cartas de Entrenador son esenciales en todo mazo para evitar que te salgan manos horribles sin los Pokémon que necesitas. Para ello es recomendable usar algunas ayudas a robar carta, como **el Profesor Ciprés** (descarta tu mano y roba 7 cartas), Xana (devuelve tu mano a la baraja y roba 5 cartas) o N (ambos jugadores meten su mano en la baraja y roban tantas cartas como Premios les queden).

Además, asegúrate de **tener un Blastoise en juego** lo antes posible. Para ello usaremos Ultra Ball con la que poder buscarlo en la baraja rápidamente y Carameloraro con el que evolucionar a Squirtle directamente en Blastoise (por eso llevamos sólo 1 Wartortle). También es necesario asegurarse de **tener Energía en todo momento**. Para ello llevamos Carta del Profesor para buscar Energía en el mazo, y Recuperador de Energía para hacer lo mismo en la pila de descartes. Como **As Táctico puedes llevar el Zahorí**, para recuperar una carta de Entrenador de la pila de descartes. Así va quedando el mazo:

4x Profesor Ciprés
2x N
3x Xana
4x Gerania
4x Ultra Ball
1x Peso Ball
4x Carameloraro
2x Rec. Superior de Energía
2x Rec. de Energía
2x Carta del Profesor
2x Bici
1x Zahorí

LA ENERGÍA Y EL EQUILIBRIO

Finalmente hay que incluir la Energía que necesitan tus Pokémon para atacar, que en este caso es sólo de Agua. Llevamos ya 47 cartas, por lo que usamos **13 Energía Agua**.

En general las barajas bien construidas suelen seguir unos números estables en cuanto a Pokémon, Entrenadores y Energías. El equilibrio suele ser así:

-Pokémon: Entre 10 y 20 cartas, de los cuales al menos 6 deben golpear fuerte (los EX cuentan por dos ya que el rival se lleva dos Premios si caen).

-Entrenador: Entre 25 y 40 cartas, de las cuales entre 8 y 13 de Partidario, hasta 4 de Estadio y el resto de Objetos.

-Energía: Entre 8 y 15 cartas, ya sean Básicas o Especiales.

Finalmente, **las cartas esenciales para toda baraja deben estar repetidas**, de manera que al menos tengas 2 de ellas y que sea difícil que alguna se quede bloqueada en los Premios. Recuerda que el máximo es de 4 cartas del mismo nombre. Ah, y prueba combinaciones. El ejemplo que te hemos puesto es solo una de las miles (literalmente) de posibilidades. No desaproveches nunca la posibilidad de analizar las estrategias de otros jugadores y aprender de ellos.

DONDE JUGAR CON CARTAS DE POKÉMON

Lo primero de todo, **puedes jugar en tu ordenador** usando el programa oficial. Cada sobre de cartas incluye un código con el que obtener cartas adicionales en el juego online y así ir practicando y pensando ideas para mazos nuevos. Se puede descargar aquí:

http://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/jugar-en-linea/descargar/

Para jugar con las cartas físicas, te recomendamos que preguntes en **tiendas de juegos de tu ciudad** por si conocen alguna tienda o lugar donde se reúna la gente a jugar cartas de Pokémon, o para que les propongas que traten de atraer gente a jugar JCC en su tienda. Algunas tiendas donde se puede jugar a JCC con cierta asiduidad son:

Metrópolis Center
Madrid, C/ Espejo 9 (al lado de metro Ópera, cerca de Sol).

Kaburi:
Barcelona, Passeig de Sant Joan, 11 (metro L1 y RENFE Arc de Triomf)

La Máquina del Temps:
Badalona (Barcelona), Carrer de la Mercè, 15

PvP Jerez:
Jerez de la Frontera (Cádiz), C/ Descalzos 1, esquina con C/ Medina

Mikami Comics:
Sevilla, C/Virgen de Regla, nº22, Los Remedios

Zona 84 Sevilla
Sevilla, Calle Taegu Local 1

Comic Revolution:
Tenerife, Carretera General del Sur Km 6,3; Centro Comercial Concorde Local 32

Nymeria Comics:
Tenerife, Calle Capitan Brotons, 26

Dcomic: :
Valencia, Calle del Doctor García Donato, 7

Avalon: :
Valencia, C/ Antonio Carpio, 13

New Gen Zaragoza:
Zaragoza, Avda. San José 23-25



Solo con cartas auténticas

Pistas para detectar imitaciones

A la hora de comprar cartas de Pokémon es importante que sean auténticas. Comprar cartas falsas, aunque suelan ser más baratas o sea más frecuente conseguir cartas raras, es **dejarse engañar por quienes las fabrican**, y a su vez engañar a quienes te las intercambien por cartas auténticas o quienes jueguen partidas contra ti usando cartas auténticas. Por supuesto estas cartas **no están permitidas en los torneos oficiales** ni en la mayoría de torneos de fans. Además, en términos generales es importante respetar las cartas auténticas porque de esta manera Asmodee y TPCi seguirán apostando por España y puede que haya torneos oficiales en el futuro.



La mejor manera de evitar las cartas falsas es tratar de comprar cartas en sitios donde sepas que van a vender buen material, como l**as tiendas especializadas** en juegos, tiendas VIPS y otras grandes cadenas (normalmente). Los kioskos y tiendas pequeñas pueden vender cartas auténticas o falsas, es cuestión de comprar un paquete y detectar qué venden. Es posible que ni siquiera sepan que venden cartas falsas, por lo que si se lo decís de buenos modos a lo mejor empiezan a vender cartas buenas.

Detectar cartas falsas suele ser sencillo, te dejamos algunas claves:

➲Tipo de letra: Fíjate en las cartas de estas páginas para ver qué tipo de letra se usa oficialmente. Las cartas falsas usan otro tipo de letra, más separadas, juntas, etc.

➲Texto de la carta: Otra forma de detectar cartas falsas es el texto de la carta: suelen ser malas traducciones del inglés, o directamente mezclar inglés y español. Si lo que lees suena raro seguramente sea falsa.

➲Tamaño de carta: Algunas cartas falsas son más pequeñas de la habitual. Compáralas con una carta que sepas que es auténtica.

➲Color de la carta: Algunas cartas falsas son de un color que no se corresponde con el tipo del Pokémon, o tienen un color más claro u oscuro que las cartas auténticas.

➲Holografías: Las cartas más raras suelen tener holografías, pero sus versiones falsas no tienen holografía o es un brillo opaco sin irisado.

➲Tacto: El tacto de las cartas es muy particular. Compara con una carta auténtica y verás la diferencia.

➲Sobres: Los sobres falsos también suelen tener defectos de impresión, y muchas veces no incluyen 10 cartas o la carta con el código online. Su precio oficial es 2,99 € y aunque algunas tiendas lo venden más caro, si es más barato es mala señal.

Otros: es el mayor tamaño de los símbolos de energía, que tengan un PV o ataques con un daño muy elevado.

TODAS LAS SERIES DE 2007 A 2014

SERIE DIAMANTE Y PERLA

➲Diamante y Perla:
1 mayo 2007
Nº cartas: 130
Barajas temáticas: Zona Inferno, Helada Real, Terra Firma

➲Diamante y Perla: Tesoros Misteriosos
1 agosto 2007
Nº cartas: 123
Barajas temáticas: Carga Calavera, Fortaleza Armadura

➲Diamante y Perla: Maravillas Secretas
1 noviembre 2007
Nº cartas: 132
Barajas temáticas: Corriente Lava, Central Eléctrica

➲Diamante y Perla: Grandes Encuentros:
1 febrero 2008
Nº cartas: 106
Barajas temáticas: Tiempo Eterno, Espacio Infinito, Noche Interminable

➲Diamante y Perla: Despertar de las Leyendas
1 agosto 2008
Nº cartas: 146
Barajas temáticas: Sobretensión metálica, Bombardeo

➲Diamante y Perla: Frente Tormentoso
1 noviembre 2008
Nº cartas: 100
Barajas temáticas: Mar Furioso, Desolación Siniestra

SERIE PLATINO

➲Platino: 11 febrero 2009
Nº cartas: 127
Barajas temáticas: Floración, Rebelión

➲Platino Arceus:
4 noviembre 2009
Nº cartas: 99
Barajas temáticas: Maestro de llamas, Moldeador de Tormentas

SERIE HEARTGOLD & SOULSILVER

➲HeartGold&SoulSilver:
10 febrero 2010
Nº cartas: 123
Barajas temáticas: Chispa de ascuas, Choque de crecimiento, Inundación mental

➲HeartGold&SoulSilver Liberados: 4 noviembre 2009
7 febrero 2011
Nº cartas: 95
Barajas temáticas: Control del caos, Centinela de Acero

SERIE NEGRO Y BLANCO

➲Negro y Blanco:
25 de mayo 2011
Nº cartas: 114
Barajas temáticas: Frenesí Rojo, Tornado Verde, Asalto Azul

➲Negro y Blanco Fuerzas Emergentes: 28 de septiembre 2011
Nº cartas: 98
Barajas temáticas: Trucos Tóxicos, Juego de Poder

➲Negro y Blanco Nobles Victorias 8 febrero 2012
Nº cartas: 101

➲Negro y Blanco Próximos Destinos 14 mayo 2012
Nº cartas: +100
Barajas temáticas: Efecto Explosivo, Voltaje Vertiginoso

➲Negro y Blanco Dragones Majestuosos:
1 octubre 2012
Nº cartas: +120
Barajas temáticas: Velocidad de Dragón, Rugido de Dragón,

➲Negro y Blanco Fronteras Cruzadas:
1 febrero 2013
Nº cartas: +140
Cartas destacadas: Charizard, Dusknoir, Landorus-EX, Búsqueda por computadora, Daga de Cristal

➲Negro y Blanco Tormenta Plasma:
1 mayo 2013
Nº cartas: +130
Cartas destacadas: Molares-EX, Articuno-EX, Zapdos-EX Lugia-EX, Láser Hipnotóxico, Zahorí

➲Negro y Blanco Glaciación Plasma:
19 septiembre 2013
Nº cartas: +110

SERIE XY

➲XY
5 febrero 2014
Nº cartas: +140
Barajas temáticas: Destrucción Mortífera, Fortaleza Vital
Cartas destacadas: Phantump, Trevenant, Diglett, Krookodile, Zoroark, Malamar, Malamar Fase 1, Yveltal, Wigglytuff, Aromatise, Slurpuff, Xerneas, Jardín Hada, Amuleto Resistente, Cinta Fuerte, tarjeta roja, Círculo Sombrío, Xana, recluta del Team Flare

➲ XY Destellos de Fuego
7 mayo 2014
Nº cartas: +100



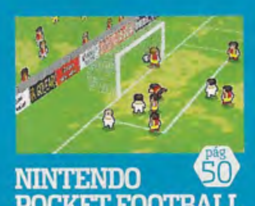




LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS



POKEMON LINK BATTLE pág 48



NINTENDO POCKET FOOTBALL pág 50



SENRAN KAGURA BURST pág 52



CUT THE ROPE 3 JUEGOS pág 53



Revivimos el viaje de Bilbo y sus amigos desde la Comarca hasta la Montaña Solitaria donde mora Smaug. Una historia narrada en primera persona por el hobbit Bilbo.



Gandalf, Bilbo, los enanos, Legolas... manejamos a decenas de personajes, en fases llenas de acción y puzles y explorando una basta reproducción de la Tierra Media.

Wii U



7

Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **44,95 €**
www.warnerbros.es



Argumento

El enano Thorin y sus compañeros van a atravesar la Tierra Media y recuperar su legítimo tesoro. ¿Por qué Gandalf se ha empeñado en que les acompañe un simple hobbit llamado Bilbo?

LEGO El Hobbit

Las dos primeras películas de El Hobbit inspiran una aventura de LEGO que sabe captar su singular belleza.

El estudio inglés **TT Games** no para de recibir elogios por su recreación de los más famosos universos de ficción en sus juegos de LEGO... en gran medida, ¡porque no para de lanzar juegos de LEGO! Ahora le toca a **las películas de El Hobbit**, con los ingredientes habituales de los "LEGO juegos": misiones que se resuelven alternando las habilidades de diferentes personajes, juego a dobles, sentido del humor, un **escenario abierto** donde realizar multitud de tareas secundarias... Vaya, todo esto nos suena ya de otro montón de títulos. ¿Corre la franquicia el riesgo de perder frescura? Bueno, TT Games trata de evitarlo en LEGO El Hobbit añadiendo novedades que sacan partido de las peculiaridades del **sinigual universo de Tolkien**.

Un marco incomparable

La mecánica es la de siempre: una mezcla de plataformas, puzles y combates que ha dado muy buenos resultados, y que se mantiene a lo largo de **las 16 misiones** principales del juego, que hemos de superar linealmente. Todos los acontecimientos de las dos películas están representado al dedillo, con el habitual sentido del humor de la saga. Así, podemos revivir momentos inolvidables de la obra de Tolkien, como **el encuentro con los tres ogros**, cómo Bilbo consigue el anillo o la visita a la casa de Beorn, por ejemplo. Pero lo mejor es que el juego ofrece **mucho más que los acontecimientos de las películas**, con decenas de misiones secundarias, personajes que desbloquear y las montañas de secretos a las que estamos acostumbrados. Tendremos que superar las primeras misiones para acceder **al mapeado abierto de la Tierra Media**, pero la espera merecerá la pena, porque entonces descubriremos la verdadera grandeza del juego: podemos patear con libertad, en busca de nuevas tareas, todas las localizaciones de las dos películas, desde **la Ciudad del Lago** o las Montañas Nubladas hasta el propio Hobitton. Una verdadera delicia para los amantes de la saga, porque casa escenario se ha recreado con una fidelidad total a lo visto en las películas y muchísimo detalle. Y que por ellos paseen muñecos en lugar de personajes realistas no choca ni lo más mínimo, porque los "LEGO protagonistas" están **maravillosamente animados** y llenos de vida. Si a esto añades la banda sonora y las voces en castellano de los dobladores de la película, y la recreación de algunas escenas con el típico humor LEGO, esta claro que **la ambientación** es uno de los puntos fuertes del juego.

El desarrollo me suena...

Eso sí, en lo que se refiere a las misiones, el esquema de juego es... el de siempre. En casa fase hay un

LOS PERSONAJES SON MUÑECOS, PERO LOS ESCENARIOS REPRODUCEN CON ELEGANCIA Y FIDELIDAD LOS QUE HEMOS VISTO EN LAS PELÍCULAS



Algunas escenas de vídeo derrochan humor... y otras épica. Sí, es es Smaug desolando.



Esos pececillos son en realidad un material valioso para fabricar objetos.

Cosas que hacer (y ver) en la Tierra Media

La recreación de la Tierra Media incluye todos los escenarios de las dos primeras películas, desde la Comarca hasta la ciudad de Erebor (quedan fuera zonas como Mordor, que no aparecen en El Hobbit). Visitarlos todos no será solo un placer para la vista, sino una obligación para completar la principal búsqueda secundaria del juego: la de los 100 Ladrillos de Platino. Para conseguir cada uno de ellos hay que realizar una tarea diferente: superar minijuegos, puzles, carreras... Y tranquilo: aunque patear la Tierra Media es un placer, si quieres llegar rápido a cualquier sitio puedes llamar a las Águilas, que se desplazan volando automáticamente entre los escenarios principales.



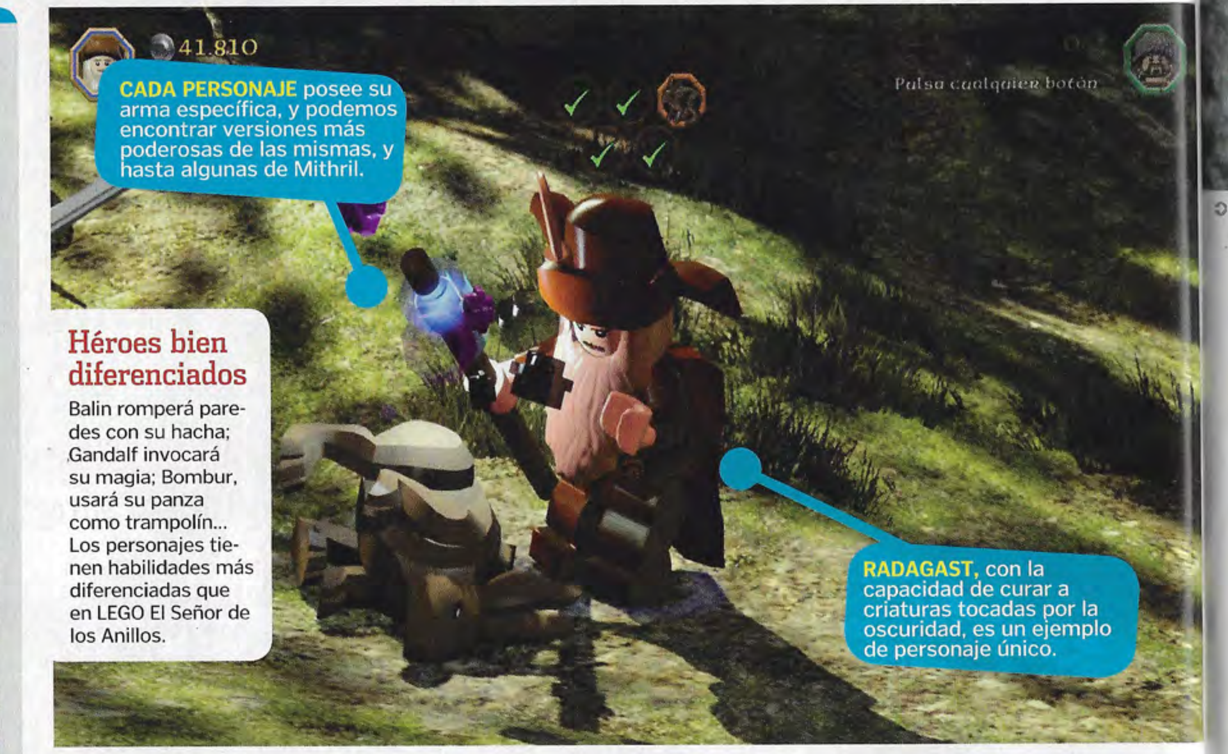
En minijuegos como este de golpear topos conseguimos Bloques de Platino.



Hay carreras contrarreloj dispersas por todos los rincones de la Tierra Media.



Las Águilas son el método para viajar deprisa si no te apetece "ir a pata".



Héroes bien diferenciados

Balin romperá paredes con su hacha; Gandalf invocará su magia; Bombur, usará su panza como trampolín... Los personajes tienen habilidades más diferenciadas que en LEGO El Señor de los Anillos.

número determinado de personajes, y **alternar sus diferentes habilidades** es la clave para avanzar. Al menos, los chicos de TT se han preocupado de meter pequeñas novedades en las mecánicas: en los combates ahora **dos enanos pueden agarrarse** para realizar ataques conjuntos más poderosos; hay construciones de LEGO especiales que solo podemos hacer si conseguimos antes los planos y los materiales necesarios; y los personajes presentan **más habilidades únicas** que en juegos anteriores (al estilo de LEGO Marvel). Naturalmente, toda la aventura puede seguir disfrutándose a dobles, y el mando de Wii U nos permite un más ágil acceso a los mapas y la resolución táctil de los sencillos puzles para fabricar las construcciones especiales. Y sin embargo, todas estas pequeñas adiciones no impiden que al desarrollo de las misiones **le falte cierta frescura** y sensación de novedad con respecto a los LEGO anteriores. Todas son muy lineales y aunque la mezcla de géneros, la inclusión de **algunos minijuegos** para resolver situaciones concretas (como el descenso en el Río del Bosque) y las espectaculares batallas con los jefes finales garantizan siempre el entretenimiento, el desarrollo no consigue sorprender o emocionar.



Antes que El Hobbit...

Llegó El Señor de los Anillos, que tuvo su LEGO a finales de 2012, también inspirado en las pelis. Disponible en **Wii y Nintendo 3DS**, la historia que narra es posterior, claro.

Un viaje inesperado y largo

Las **16 misiones de la historia** dan para unas **15 horas** de juego, pero al margen de las mismas, en LEGO El Hobbit hay muchísimo por hacer, lo que acaba siendo el gran atractivo de la aventura. La tarea más grata es **ir reclutando personajes**: tenemos que encontrarlos por los

LA MISIONES NO SORPRENDEN, PERO SIGUEN ENTRETENIENDO, SOBRE TODO A DOBLES





Todas las escenas de acción importantes están en el juego. Por ejemplo, la huida en barriles a través del Río del Bosque.



Los Jefes finales, como el Rey Trasgo, solo son vulnerables a los ataques combinados que realizan dos enanos a la vez.



Y si te gustan los malos, no te preocupes: también están entre los personajes desbloqueables, y con sus habilidades.

La unión (de dos enanos) hace la fuerza

Una novedad jugable es que podemos realizar acciones combinadas de dos enanos de la Compañía de Thorin. Basta con pulsar un botón al lado de otro personaje para que los dos se cojan del brazo y ejecuten ataques combinados más poderosos, como giros que acaban con varios enemigos a la vez. Además, algunos enanos pueden subirse sobre otros para resolver puzles.





Como en el juego La LEGO Película, hay determinadas edificaciones y objetos que solo se pueden construir tras encontrar los materiales necesarios. Son imprescindibles para abrir caminos y poder avanzar.

escenarios y pagar por ellos la cantidad de piezas adecuadas (como en todos los LEGO, acumulamos piezas por cada objeto que destruimos o enemigo que vencemos). Y **el elenco es impresionante**: además de los enanos, hobbits o elfos que protagonizan la aventura, contamos con personajes como Golum, los orcos, el cambia-formas Beorn, el mago Radagast...

Después hay todo tipo de coleccionables, como **los 100 Bloques de Platino**: para conseguirlos tendrás que recorrer de arriba abajo la Tierra Media, compuesta por grandes zonas abiertas conectadas a su vez por escenarios más pequeños como ciudades.

Para perderse en él

Esta búsqueda y otras, como la de las típicas piezas de kit ocultas en cada nivel o los objetos de Mithril, versiones más poderosas de los objetos de la equipación de nuestros héroes, aportan una profundidad enorme. Y es que, aunque el desarrollo no sorprenda, **LEGO El Hobbit es largo, variado**, se puede disfrutar a dobles y, si te gusta el universo de Tolkien, te hará vibrar de emoción cuando veas la recreación de algunos de sus míticos escenarios. Razones más que suficientes como para que te lances a disfrutarlo hasta que se anuncie el juego inspirado en la última película de la trilogía, que aún no ha sido confirmado... pero nadie piensa que vayamos a quedarnos sin él, ¿verdad?

> SU TIERRA MEDIA ES PRECIOSA, EL MEJOR ESCENARIO QUE HAN OFRECIDO LOS LEGO HASTA LA FECHA

Puntuaciones

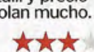
Valoraciones

Gráficos ★★★★



La recreación de los escenarios de las películas es perfecta... y preciosa. Y los personajes molan mucho.

Diversión ★★★



Es imposible aburrirse con un desarrollo tan variado, aunque las misiones sean muy lineales.

Multijugador ★★★

Como todos los LEGO se puede jugar a dobles en red local, una experiencia más que disfrutable.

Duración ★★★

Unas 15 horas para acabar la aventura y más del doble para descubrir todos sus secretos.

Lo mejor y lo peor

Su fantástica recreación de la Tierra Media y las diferencias entre personajes.

El desarrollo "usa la habilidad de cada personaje para avanzar" necesita un cambio.

Nuestra opinión

Eficaz, bonito, largo... y poco sorprendente

Pequeñas novedades en su desarrollo y una fantástica recreación de los escenarios y los personajes de El Hobbit son la baza de un LEGO de desarrollo entretenido (aunque nada innovador). Como siempre, a dobles mola.

Te gustará...

Más que...



LEGO Batman 2

Menos que...

LEGO City Undercover

Total

84









Nintendo eShop



3

Género **Puzles**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **7,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Otra forma de hacerte con todos: alinear Pokémon del mismo tipo en puzles trepidantes. El Pokémon salvaje aparece en la pantalla de arriba: captúralo a base de "linkar" Pokémon en la inferior.

Pokémon Link Battle!

Una nueva forma de capturarlos a todos.

Nintendo nos sorprende con un pequeño juego en el que capturamos a todos los Pokémon de una manera distinta. Un juego de **puzles al estilo Tetris o Dr. Mario,** en el que debemos alinear Pokémon para cargar ataques con los que capturar a Pokémon salvajes. Suena tan divertido como resulta, y encima están los 718...

¡Ponte en modo frenesí!

Los Pokémon salvajes no paran quietos: lanzan ataques, te marean o rompen tu muro defensivo. Tu objetivo es capturarlos, y para ello debes alinear Pokémon para atacarlos y reducir su PS. Así, cuantos más Pokémon alinees de forma consecutiva mejor será el combo y más daño lograrás. Para **alargar los combos** debes entrar en **frenesí**, que reduce el mínimo de Pokémon requeridos para hacer combo. Así, se mezclan **estrategia y reflejos**, por lo que debes procurar estar muy atento a todos los Pokémon que hay en juego e ir buscando el siguiente emparejamiento durante el frenesí para que el combo no decaiga por esperar demasiado: la tensión para adelantarse al siguiente combo es de lo mejor de este juego.

Pronto se suceden las hordas de varios Pokémon y los poderosos Legendarios



Pickahu, Xerneas, Yveltal y Charizard, entre otros populares Pokémon, estrenan esta monísima imagen. Ojo, te enfrentarás a ellos en 13 zonas con múltiples escenarios.



Consultando los datos del juego

Están a tu disposición en la pantalla principal. Aquí verás tus mejores récords, y las coronas que hayas conseguido una vez superados ciertos retos. Puedes compartir estos datos con quien te encuentres por StreetPass.



Si el Pokémon salvaje rompe el muro, podrá caer a tu zona de juego y empezar a provocar el caos. Además de causar daño, limita tus movimientos y destroza cadenas.



Los Pokémon Legendarios son muy poderosos, y no paran de darte golpes, además de tener mucho PS que dificulta su captura. Una vez capturados son los mejores aliados.



CUENTA CON 718 POKÉMON, INCLUIDOS LOS DE POKÉMON X Y POKÉMON Y, TODOS CON NUEVA IMAGEN E ICONOS CHULÍSIMOS

pondrán las cosas al límite. Además de reducir tu energía, irán erosionando el muro defensivo hasta invadir tu zona de juego, limitando tus movimientos y destruyendo tus estrategias. Para ello puedes contar con Pokémon de apoyo que te ayudan en la captura: si la primera alineación es de un tipo muy efectivo (Fuego vence a Planta) el ataque hará más daño. Algunos de ellos tienen **habilidades ocultas**, como Chansey (recupera tu energía) o Lucario (potencia los ataques múltiples cuando alineas 5 Pokémon). Si usas mucho a un Pokémon, se hará tu amigo.

¡Hazte con todos!

A pesar de que no existe modo historia o algo parecido, el juego nos ofrece **13 zonas distintas** en las que capturar a los **718 Pokémon conocidos** hasta ahora. Encontrarlos a todos no va a ser tarea sencilla, pues algunos sólo aparecen si realizas ciertas acciones, como conseguir un "Link" en el momento oportuno. Otros Pokémon sólo salen de día o de noche, o únicamente en la Jungla Safari, cuyos Pokémon cambian cada día.

Pokémon Link Battle! añade un multijugador (pero es solamente local) y una **función StreetPass** para compartir a tu Pokémon favorito, pero este apartado no es precisamente su punto fuerte. Pese ello, los retos del juego se van volviendo cada vez más complicados según avanzas y capturarlos a todos va a entretenerte durante un buen rato.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Las caras de todos los Pokémon son muy cucas, pero es simple en este aspecto (sin 3D).

Diversión ★★★★
La dinámica de juego es lo mejor de este juego: como te piques con él, no vas a poder dejarlo.

Multijugador ★
El StreetPass aporta algo, pero el multijugador local lo vas a usar muy poco. Muy mejorable.

Duración ★★★★
Capturar a los 718 Pokémon y conseguir Rango S en todas las fases te va a llevar su tiempo...

Lo mejor y lo peor

La dinámica de alinear Pokémon es muy adcitiva; poder capturarlos a todos.

No tiene multijugador online. No cuenta con historia, guión o argumento alguno.

Nuestra opinión

Diversión a punto de caramelo Pokémon

Capturarlos a todos alineando Pokémon, a través de una dinámica que se complica por momentos, se convierte en una experiencia única y terriblemente adictiva. ¡Qué más da que no tenga historia o un buen multi!

Te gustará...

Más que... Pokémon Aventura entre las Teclas



Menos que... Pokémon X/Y

Total

85

Nintendo eShop



3

Género **Simulación**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **n/d**
www.nintendo.es



Argumento

Como mánager de un equipo de fútbol, tu "obligación" es conseguir el triplete: ganar la 1ª división, la Copa Estatal y la Copa Continental. Pero tú no juegas, solo DIRIGES.

Nintendo Pocket Football

Hazte entrenador de fútbol: está de moda.

Nintendo presenta un juego de **gestión y simulación de fútbol para 3DS**. Uy, esto suena serio y aburrido, ¿no? Pero no te imaginas lo que esconde Pocket Football. Seriedad a la hora de manejar estadísticas y clasificaciones, pero divertido como... como... como si tú manejaras a los jugadores.

Antes del partido...

Eres el nuevo mánager, y se espera que diseñes un equipo para ganarlo todo. Eso incluye **decidir el nombre, escudo, equipación** y una plantilla capaz de crecer. Conoce a tus jugadores, mira lo que te pueden ofrecer y si necesitas algo más o no, para que te pongas a fichar. Hay un montón de equipos y jugadores en el mercado, y puedes cambiarlos con tus amigos registrados. Lo siguiente que puedes hacer es entrenar. Olvídate de los engorrosos métodos de otros juegos, aquí funcionan las **tarjetas de entrenamiento**. Son de judo, aromaterapia, presión, pases, entradas, agilidad... y se combinan hasta tres por jugador para aumentar sus niveles de tiro, velocidad, resistencia, técnica, fuerza, salto y motivación. Aunque no lo parezca, también tienen su componente estratégico. Las tarjetas se consiguen en partidillos y amistosos, lo que nos lleva a hablar de...



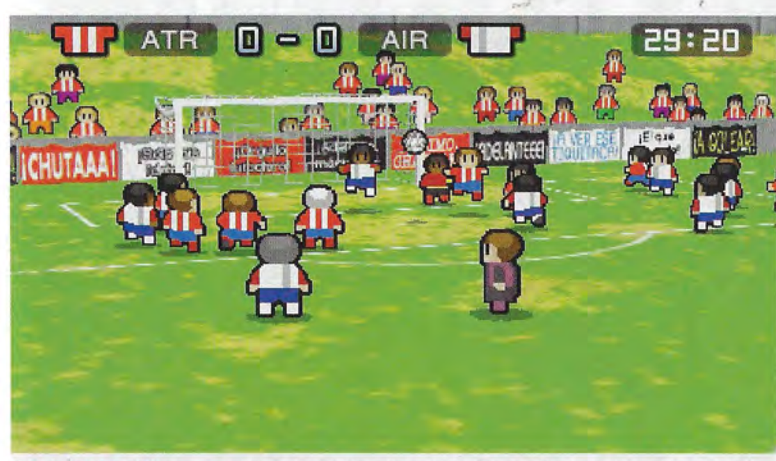
El diseño es singular. Pero encaja perfectamente en un simulador de fútbol de espíritu tan nintendero. Te conquistará.



Las tarjetas son para entrenar

Son la clave para hacer que el nivel de los jugadores pasen de la E (bajo) a S (especial). Se agrupan en táctica, técnica, apoyo y física. Al combinarlas, fíjate en el puesto y tipo de jugador, y solo puedes usar tres en cada uno.





Esta vista del juego es excepcional. Seguimos el juego desde una perspectiva lateral inclinada, pero cuando hay un tiro libre, o el árbitro saca tarjeta, adopta ésta.



La Ciudad deportiva: estadio, campo de entrenamiento, sede -gestión de fichajes-, aeropuerto -partidos online-, federación -tablas de clasificación- y torre -salva la partida-.





ES EMOCIONANTE COMPETIR ONLINE CON USUARIOS EUROPEOS, Y VER A TU EQUIPO AVANZAR EN EL RANKING GLOBAL

Durante el partido...

El ritmo y la simulación del juego más el estilo gráfico conquistan desde el principio. Pero tenlo claro: no manejas a los jugadores. Como entrenador, decides **estrategia, formación y alineación**. Los partidos duran alrededor de 8 minutos, pero a veces la diferencia entre equipos da para muchos goles. Y aunque en opciones de estrategia se queda algo corto (eliges entre zona, juego ofensivo/equilibrado, o marcajes individuales), puedes **colocar a tus chicos en el campo** con absoluta libertad y en cualquier momento. Y todo lo que hagas tiene efecto sobre el desarrollo. Por eso debes estar igual de atento a la pantalla de arriba -el campo-, y la de abajo, donde vigilas que todo vaya bien: cansancio de los jugadores, posiciones, formación...

Y después...

Tras el pitido final, es momento de conclusiones. Puedes grabar las mejores jugadas o goles, hasta 12. Y con más calma, decidir si quieres entrenar, volver a jugar un amistoso o una pachanga, buscar fichajes que mejoren el equipo -algo que no termina de estar bien conseguido-, guardar la partida o viajar al aeropuerto para **jugar online o local** (y seguir tus progresos a través de la web oficial), y desafíos **StreetPass o SpotPass**.

Pocket Football tiene colección, competición y fútbol. Es accesible, jugable y divertido. ¡Que tiemble FIFA!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★

Divertidos, pixelados, con una personalidad única. Encajan perfectamente en el juego.

Diversión ★★★

Los partidos son intensos y el nivel de estrategia es "asequible". Lo da todo en los partidos online.

Multijugador ★★★★

Partidos online, locales, desafíos StreetPass, SpotPass, préstamo de jugadores, ranking en "vivo"...

Duración ★★★★

La que quieras. Siempre hay partidos por disputar, jugadores por entrenar, órdenes que dar...

Lo mejor y lo peor

Mecánica sencilla, duración apoyada en ranking online, partidos por toda Europa.

Se echa en falta poder tomar más decisiones desde la banda. La gestión de fichajes.

Nuestra opinión

Ser entrenador se ha puesto de moda

Y en esta pequeña joya de la eShop, además te lo ponen fácil. Puede que su aspecto gráfico no te "llegue", pero los partidos son una gozada, y la curva de avance garantiza que no lo vas a dejar en mucho tiempo. Al contrario, pica.

Te gustará...

Más que... FIFA 14 Legacy Edition

Menos que... Inazuma Eleven 3

Total

86



Luchar en bikini se puede. Si activamos el "Frantic Mode" somos más vulnerables a daños, pero también más ágiles. Las batallas llegan a velocidades vertiginosas.



En los combos está la clave. Aunque al principio las batallas parecen mecánicas, le encontramos el gusto a engancharles hasta 1000 golpes a los variados enemigos.







EL DATO

Más de 100 misiones entre ambos juegos, muchas de ellas secundarias que apoyan la trama

NINTENDO 3DS





Género	**Acción, Lucha**
Compañía	**Marvelous**
Jugadores	**1**
Precio	**39,95 €**
senran-kagura.com	

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★★

Valoración

La ausencia de ropa de nuestras protas distrae de las acciones. A pesar de eso, dos juegos largos y entretenidos.

Total **78**

Senran Kagura Burst

Un juego de lucha muy provocador.

Con apenas tres años de vida, el icono Senran Kagura ya cuenta con una serie de anime, una colección de mangas y, ahora, una **compilación de los dos juegos** que salieron en Japón desde 2011. Los títulos se centran en dos bandas rivales de **ninjas adolescentes** y sus personajes se enmarcan en lo que los fans conocen como "comedia harem" (un protagonista masculino y varias chicas hermosas 'girando' a su alrededor).

Acción y minifaldas

Las batallas son planas y rápidas, las chicas suben de nivel con gran velocidad y patean traseros en combos aéreos muy fácilmente. En ese sentido, sus **batallas son divertidas**, a pesar del excesivo punto picante potenciado por el 3D. En la sala central se van alojando los coleccionables: canciones, vídeos o complementos con acceso directo en la táctil. Las alumnas de la Hanzō Academy (fase inicial recomendada) y la Hebijo Clandestine Girls' Academy tienen diferentes estilos combativos y magias que usar en peleas con finalidades curiosas: hacer la compra en el mercado, luchar por un peluche... Lo más destacable son los recursos para los fans del género: cualquier adicto al anime disfrutará con las piezas sueltas del puzle. En fin, un juego controvertido, **no apto para todos los públicos**, aunque hará disfrutar a unos cuantos.



Beat 'em up de la vieja escuela. Muy clásico en los contadores de golpes, barras de Boost, ataques especiales...







Cada nuevo elemento o mecánica se explica con claridad en pantalla. Pronto te das cuenta de la cantidad de variables que entran en juego.

Tienes 18 episodios-píldora de Om Nom stories para disfrutar, y reírte, en la pantalla de arriba. No tiene efecto 3D, pero son encantadores.

NINTENDO 3DS



3

Género **Puzle**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **29,95 €**
www.activision.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★★

Valoración

La experiencia Cut the Rope más completa. En una sola tarjeta, tres juegos y miles de desafíos.

Total
79

Cut the Rope Pack 3 juegos

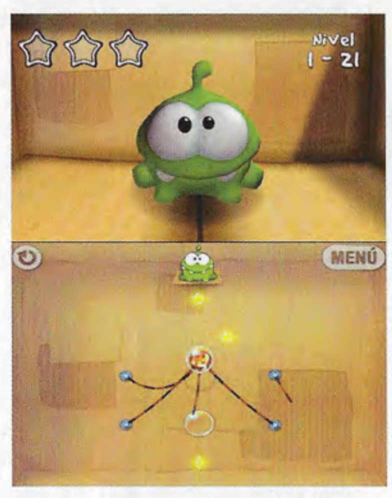
Triple "ración" en 3DS del juego que lo "peta" en móviles.

Cómo que aun no sabes qué es Cut the Rope? Es un estruja cerebros, así de simple. Para **llevar el caramelo a la boca de Om Nom**, y recoger las (tres) estrellas, vas a tener que sufrir. El caramelo cuelga de una cuerda, o de varias, y al cortarlas, el efecto debería llevar el caramelo a la boca. O forzarte a intentarlo de nuevo. Aunque más que un corte limpio de cuerda, lo que te espera es una sucesión de **cortes rápidos, precisos,** que se van complicando con nuevos elementos y obstáculos: burbujas, cuerdas elásticas o invisibles, sopladores... que añaden profundidad y adicción.

Un desafío apabullante

Para "colmo", el desafío es X3. El juego incluye la entrega original más dos secuelas que han visto la luz también en móviles: experiments y time travel. Básicamente cada expansión añade nuevas mecánicas, tipos de puzle o elementos, pero la filosofía continúa igual. Se trata de "deleitarse" con el movimiento de las cuerdas. Ver con qué precisión responden los controles. Saber resistirse a su atractiva mecánica para no pasar las más de 50 horas que promete del tirón. En **Experiments**, la velocidad y precisión con que planifiques la jugada y cortes las cuerdas son aun más básicos, porque ahora las estrellas desaparecen. En **Time Travel hay dos Om Nom** a los que alimentar. Los escenarios nos trasladan a siete periodos históricos (de la edad de piedra a la zona disco) y el camino hacia los caramelos se complica aun más. ¡Pero si incluso hay un botón para detener el tiempo! Aunque seguro que el botón que más usarás es el de "reinténtalo", que aparece arriba a la izquierda, y... que no, que no es de perdedores.

En fin, que ahora que conoces Cut the Rope y a Om Nom, a ver quién te separa de él... Lástima que no llegara antes.



Cut the Rope, Experiments y Time Travel confroman un 3X1 con más de 650 niveles que exprimirán tu cerebro a tope.


El planeta SR-388 es un laberinto 2D de impresionante detalle gráfico. Explorarlo garantiza casi 20 horas de acción, saltos, puzles y ciencia-ficción de primera calidad.



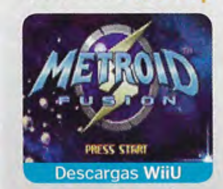
La armadura que luce Samus en Fusion es fruto de la infección del parásito SX-A. Mantiene su habilidad de convertirse en esfera, los misiles y varios tipos de disparo.







Nintendo eShop



Descargas WiiU

7

Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **6,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★

Valoración

Una fabulosa mezcla de géneros que mantiene la profundidad de la saga, pero es asequible para novatos.

Total **90**

Metroid Fusion

EL DATO
A lo largo del juegos, Samus ganará 3 tipos disparos y dos trajes, el gravitatorio y el climático.

¿La última aventura de Samus Aran?

El parásito SX-A ha infectado a Samus Aran, robado sus poderes y atacando el planeta SR-388. Y la cazarrecompensas tendrá que detener a esta peligrosa forma de vida en el que es, cronológicamente, **el último capítulo narrado hasta la fecha** de la saga Metroid, pues sus hechos suceden tras Metroid Other M de Wii.

Un nuevo laberinto

Metroid Fusion, lanzado en 2002, llegó tras ocho años sin entregas de la saga. Super Metroid de SNES había dejado el listón altísimo, pero el juego, desarrollado por **Intelligent Systems,** lo igualó: Samus explora las siete zonas de SR-388, consiguiendo en su camino armas y piezas para su traje, con las que gana habilidades para acceder a nuevas zonas del escenario y acabar con enemigos cada vez más poderosos. Si los anteriores Metroid nos dejaban casi a la deriva en sus laberínticos mapeados, en Fusion el ordenador de Samus nos dice **a qué lugar ir para cumplir el siguiente objetivo**, si bien podemos explorar libremente en busca de secretos. Es por ello un **Metroid más asequible** (aunque con algún puzle dificililllo), que como todos los capítulos de la saga va creciendo en profundidad y grandeza a la vez que Samus gana habilidades.



Aunque la resolución de las misiones principales es lineal, siempre podemos explorar el mapa en busca de secretos.

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Aventura/Rol **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 6,99€ **Edad** +3

Mario & Luigi SuperStar Saga

Cuando combinan sus habilidades, este dúo es imparable.





El primer Mario & Luigi es una aventura muy larga y disfrutable. Los dos hermanos exploran el Reino Judía en busca de la bruja que ha robado la voz de la Princesa Peach. Exploramos en perspectiva cenital, **desplazando a Mario y Luigi a la vez**, con un botón asignado a cada hermano para que salte e interactúe con personajes y objetos. En los combates pasamos a una perspectiva lateral, y para que Mario y Luigi ejecuten los diferentes ataques combinados que van aprendiendo, **pulsamos botones en tiempo real** en el orden y con el ritmo adecuados, lo que hace las peleas muy divertidas. Todo, con **mucho humor** y gráficos... un poco cursis.

Valoración	Total
Largo, gracioso y divertido, este RPG enganchará tanto a fans del rol como de Mario.	85

EL DATO

Mario y Luigi aprenderán hasta 11 superataques para superar más de 30 batallas con jefes finales.



Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Estrategia **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 6,99€ **Edad** +7

Advance Wars

La guerra no la gana el más fuerte, sino el más listo.







Otra obra sobresaliente de Intelligent Systems: un juego de **estrategia por turnos** en el que manejamos un número de tropas preasignado en cada fase y debemos tomar las bases del escenario (en las que podemos construir más unidades). Hay **unidades de tierra, mar y aire**, y debemos considerar los valores de cada una y el terreno sobre el que se mueven. Tiene dos peros: el control, avanzando casilla a casilla con el cursor, es pelín pesado (aunque, como las batallas son por turnos, no influye en las mismas) y no tiene multijugador. Pero aún así, es sencillo de jugar y con **una profundidad** que ya quisieran muchos otros juegos del género.

Valoración	Total
Un juego de estrategia de planteamiento sencillo pero con muchas posibilidades.	87

EL DATO

Manejamos 18 tipos de unidades, desde infantería hasta cazas, submarinos o vehículos de transporte.



Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. DKC Tropical Freeze
2. Yoshi's New Island
3. Nano Assault Neo
4. Golden Sun (CV de Wii U)
5. Senran Kagura Burst





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Profesor Layton vs Phoenix Wright
2. DKC Tropical Freeze
3. Pokémon X/Y
4. Zelda Wind Waker HD
5. Nintendo Pocket Football Club





ROBERTO ANDERSON

1. Profesor Layton Vs. Phoenix Wright
2. Inazuma Eleven 3
3. Phoenix Wright Dual Destinies
4. Retro City Rampage DX
5. Super Mario Kart (CV Wii U)

Wii

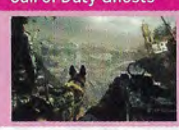


Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

LEGO El Hobbiy nos ofrece una aventura épica para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
 La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
 El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Dr. Luigi (eShop)	257	80
Ducktales (eShop)	251	89
EDGE (eShop)	258	79
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
FIFA 13	242	91
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO EL Hobbit	260	84
LEGO Marvel Super Heroes	**255**	**87**
Sea cual sea tu Superhéroe Marvel favorito está en este juego, el LEGO más completo y con héroes más diferenciados hasta la fecha.		
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
New Super Luigi U	250	85
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Rush (eShop)	258	81
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	256	86
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **LEGO El Hobbit, la Tierra Media cabe en Wii U.**
- Senran Kagura Burst, ninjas bellas y letales.
- **Nintendo Pocket Football: ¿eres buen entrenador?**
- Cut the Rope, corta la cuerda adecuada en tu 3DS.
- **...y Pokémon Link Battle!, o puzles para pokexpertos.**

3DS



Pequeño pero con pegada: Nintendo Pocket Football apunta a fenómeno.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Cut The Rope	260	79
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Party Island Tour	257	81
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
Nintendo Pocket Football (eShop)	260	86
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokémon Link Battle!	260	85

Nombre	Número	Nota
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman Origins	236	85
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Resident Evil Revelations	231	92
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenaúts Unlimited	256	80
Senran kagura Burst	260	78
Shinobi	229	78
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Zelda A Link Between Worlds	255	95
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10
'GANGAS' EN LA eSHOP DE 3DS


1 The Denpa Men (7,99€)

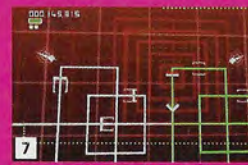

2 Steamworld Dig (8,99€)


3 Mutant Mudds (5,99€)


4 Pullblox (5,99€)


5 Nano Assault Ex (7,99€)


6 SD Subwars (Free to play)


7 Escape Vektor (6,99€)

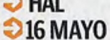

8 Witch & Hero (1,99€)


9 Crimson Shroud (6,99€)


10 Attack of Friday Monsters (7,99€)

Kirby engullirá más que nunca en su nueva aventura en 3DS. Podrá arrasar con los escenarios, tragando árboles, enemigos, TODO.



PLATAFORMAS
HAL

16 MAYO

Kirby Triple Deluxe

La mejor dieta, la de Kirby: comes a destajo y reduces tu aburrimiento.



Control táctil

Solo sirve para **comer alguna ración extra** que hayamos conseguido y como segunda pantalla en el minijuego Dedede.

Kirby regresa con hambres renovadas a 3DS. Siempre ha sido un héroe de banquetes, pero es que el festín que le han preparado en HAL Laboratory (el estudio que ejerce de padre de la criatura) promete convertirse en la madre de todas las comilonas y saciar los estómagos plataformeros más tragaldabas del panorama.

Un menú de cinco tenedores

Aunque el plato principal parece el de siempre, con nuestro glotón héroe zampándose a sus enemigos y copiando sus habilidades (25 en esta ocasión), Triple Deluxe incluirá nuevos platos en su carta. De aperitivo, fondo de escenario jugable en su tinta. Podremos desplazarnos hasta el segundo plano de los mapeados, lo que nos obligará a estar muy atentos a los posibles objetos ocultos, ataques enemigos... que nos acechan desde el fondo de los escenarios. El ágape continúa con un segundo plato fuerte, curry de semillas de árbol mágico. Tragando estas semillas obtendremos la habilidad Hipernova, que convertirá a Kirby en una especie de aspiradora gigante con la que ya le gustaría a Luigi entrar en según qué mansiones. Siguiendo la línea de los huevazos gigantes de Yoshi's New Island, Kirby arrasará con los escenarios gracias a esta habilidad. El problema es que si nos pasamos de comilones podríamos destruir zonas que nos permitían acceder a secretos o caminos ocultos. ¿Y de postre? Pues tarta de puzles. Porque Kirby usará algo más que el estómago, resolviendo sencillos puzles aspirando objetos e inclinando la portátil para abrir nuevos caminos. Y como es Triple Deluxe, habrá dos platos extra. En el modo Combates Kirby nos enfrentaremos en batallas para cuatro jugadores poniendo a prueba nuestras habilidades favoritas de Kirby. Las arenas de combate 2D se convertirán en una locura multijugador en la que la mala baba de nuestros colegas estará a la orden del día. En el modo Redoble de Dedede controlaremos al villano de la saga en un minijuego rítmico. Los escenarios estarán repletos de tambores sobre los que saltar siguiendo el ritmo de la música que suena.

Primera impresión

Un menú muy completo.
¿Demasiado inspirado en Yoshi?



Podremos movernos hacia el fondo de los escenarios, aunque el avance seguirá siendo horizontal 2D.





Kirby podrá copiar 25 habilidades de sus enemigos, como lanzar flechas, bombas, escupir fuego o hielo... No hay un héroe con tantas personalidades.

LA MEZCLA DE PLATAFORMAS Y PEQUEÑOS PUZLES LE DARÁ UN NUEVO SABOR A LA SAGA



La habilidad Hipernova nos permitirá engullir buena parte de los escenarios. Nadie se nos resistirá.

Hambre de Kirby. Más allá de colorines, el nivel gráfico será notable, con escenarios destruibles y excelentes animaciones. Las 3D se verán tan bien como siempre y la interesante mezcla de puzles, saltos al fondo del escenario y la nueva habilidad super tragona de Kirby seguro que sacian nuestro voraz apetito plataformero. ¡Adiós dietas!





NINTENDO 3DS

- ROL
- ATLUS
- PRIMAVERA

Conception II

Children of the Seven Stars

De repente, tener hijos no parece tan lejano...

La secuela de Conception no tiene fecha oficial en nuestro país, pero ya se puede jugar una demo que actúa de tutorial en la eShop de 3DS. Los JRPG van ganando terreno y es a este género al que pertenece esta creación de Spike, Chunsoft y Atlus.

Aroma a Catherine

Parece que el punto más exótico de Conception II será su argumento: no tendremos que salvar al mundo sino convertirnos en unos padres algo especiales. Nosotros, como descendientes de dioses, tenemos que encontrar a otras "princesas" de sangre azul para tener hijos. Estos hijos heredarán nuestras aptitudes, así que la misión será encontrar a la madre con mejores características para meter al horno al niño más cualificado.

Aunque la trama no suene a juego rolero, el equipo se ha encargado de crear un desarrollo más tradicional con todos los ingredientes del género. Combates tácticos por turnos, ataques especiales, exploración, conversaciones que influirán en la historia... Como buen rol, podremos personalizar muchos de los aspectos del grupo de héroes, incluyendo a los hijos. Los usuarios nipones ya han podido probar el título y hablan de grandes posibilidades dentro del juego, alabando también la solvencia del apartado técnico. De momento, el modelado al estilo anime y los inicios de la historia prometen, así que tenemos suficiente para incluir esta secuela en nuestra "wishlist".

Control táctil

En la pantalla táctil tendremos toda la información sobre nuestras **cualidades, mejoras, armas** y personajes.

Primera impresión

- **Una historia atípica.**
- **El clasicismo puede pesar.**

Fuuko es uno de los personajes femeninos que conocemos en la demo. ¿Será la madre perfecta?



Por primera vez, un Etrian Odyssey tendrá una trama narrada con escenas de vídeo.

Los combates no serán aleatorios: veremos a los enemigos y a veces habrá que evitarlos para salir con vida.

Please, feel free to use this mansion as your own home. I shall see to all your needs.



- ROL
- ATLUS
- 2 DE MAYO

Etrian Odyssey Untold
The Millenium Girl

Este grande del rol de GBA será aún mejor en 3DS.



Control táctil

El **stylus** será fundamental para dibujarnos en la pantalla táctil **el mapa** de las mazmorras según las exploremos.

Si eres amante del rol y tienes una 3DS, muy probablemente has probado Etrian Odyssey, uno de los juegos de rol más profundos de la consola. Pues estás de suerte, porque en mayo llega The Millenium Girl, una especie de "reimaginación" del primer Etrian Odyssey (que salió para GBA). Y no decimos la palabra "remake" porque el juego tendrá mucha novedades, incluyendo una nueva y épica historia.

Una nueva historia

De hecho, elegiremos entre dos modos: Historia y Clásico. En el primero manejaremos a un equipo de 5 héroes para descubrir el origen de los repentinos terremotos que sufre la ciudad de Etria. Uno de estos personajes será Frederica, muchacha amnésica cuya historia será uno de los grandes enigmas de la trama, que se desgranará en escenas de vídeo al más puro estilo de rol nipón. El desarrollo, eso sí, seguirá consistiendo en explorar mazmorras en vista subjetiva y librar combates por turnos.

Por otra parte, en el modo Clásico la trama será distinta y crearemos a los personajes eligiendo entre 9 clases y aprovechando la posibilidad de aprender hasta 200 técnicas de los enemigos a los que nos enfrentemos. Eso sí, tras acabar el modo Historia podremos importar el equipo al modo Clásico si lo deseamos. Así que vamos a tener dos aventurazas de rol en una.

Primera impresión

- **Una trama más currada.**
- **Gráficos algo desfasados.**



Las 'Second-Party' q[ue] la historia de Ninten[do]

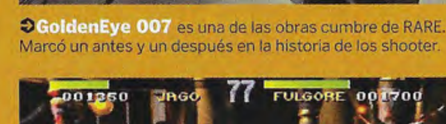
Lo primero, una respuesta. ¿Qué narices es una 'second-party'? Pues aunque lo parezca, no es la segunda partida que te echas a Mario Party... El término 'second-party' se utiliza para referirse a un estudio de desarrollo que trabaja para una fabricante de consolas, creando juegos en exclusiva para su máquina, pero no pertenece a esa compañía. Quizá los términos 'first-party' (la compañía que fabrica una consola y que crea juegos solo para ella) y 'third-party' (un sello independiente que trabaja para varias plataformas, aunque pueda lanzar juegos exclusivos) te resulten más familiares, pero la historia de Nintendo también se ha construido con excelentes trabajos de los equipos 'second-party'. Así que se nos había ocurrido repasar la historia de algunos de ellos, de los que hemos considerado más relevantes, para que sepáis todo lo que aportaron a nuestro universo.

Estudios míticos

En esta primera entrega nos ocupamos de **Rare, Left Field Productions y Next Level Games**. Las dos primeras ya no trabajan para Nintendo, y la tercera acaba de rubricar un acuerdo de exclusividad. El mes que viene hablaremos de **Silicon Knights, Game Freak, Camelot y Hal Laboratory**. ¿Y por qué no incluimos en este grupo a Retro Studios o Monolith Soft? Porque no las consideramos 'second-party'. Es cierto que nacieron como desarrolladoras independientes, pero fueron adquiridas por Nintendo y ya son una rama más que crece del tronco de la compañía de Kioto.

En la actualidad, cada vez se trabaja más al "estilo" Platinum Games, es decir con encargos exclusivos de títulos a estudios independientes, como Bayonetta 2. También prolifera el número de desarrollos conjuntos entre 'first' y 'third', como ocurre con Tecmo Koei y el desarrollo de Hyrule Warriors, o las licencias "cruzadas" como ha sido el trabajo de Capcom y Level-5 en El Profesor Layton Vs Phoenix Wright en 3DS, por cierto un juego que no deberíais perderos.





➲ **GoldenEye 007** es una de las obras cumbre de RARE. Marcó un antes y un después en la historia de los shooter.



➲ **Killer Instinct** superó los tres millones de juegos vendidos en Super Nintendo. Y fue un éxito de crítica.

Rare

Juegos más importantes para Nintendo:
DKC, GoldenEye 007, Banjo-Kazooie.

Sería injusto no empezar con el mítico estudio británico. Fundado en 1982 por los hermanos Tim y Chris Stamper, su nombre original fue **Ashby Computer & Graphics**. Posteriormente, en la etapa del micro-ordenador ZX Spectrum pasaron a llamarse **Ultimate Play The Game**, y en 1985 crearon una división para desarrollar juegos para NES cuyo nombre era RARE. Siempre se caracterizaron por su afán de superación y un ambiente de trabajo familiar y que fomentara la creatividad. A principios de los 90, los Stamper hicieron la inversión de sus vidas para adquirir tecnología de Silicon Graphics. Nintendo se quedó impresionada con los resultados y no sólo les encargaron el desarrollo de Donkey Kong Country: además adquirieron el 49% de la empresa. Desde entonces, bajo el nombre **Rareware** trabajaron en exclusiva para Nintendo durante 7 años de títulos inolvidables como Perfect Dark Banjo-Kazooie y GoldenEye 007. Tras el controvertido Conker's Bad Fur Day y la cancelación de Dinosaur Planet, la relación se enfrió, y en 2001 se culminó su venta a Microsoft. Eso no impidió para que desarrollaran algunos juegos portátiles como Banjo Pilot GBA y Viva Piñata DS -bajo el sello THQ-, o Diddy Kong Racing DS.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 66 **10 imágenes de Zelda**
Un recorrido por la iconografía de la Leyenda de Zelda a través de 10 imágenes únicas.



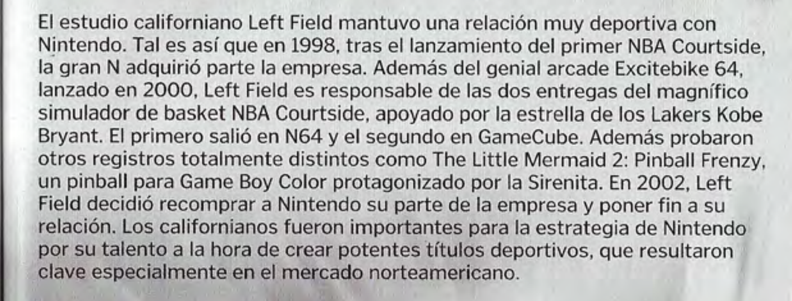
pág 68 **Especial GameCube**
La máquina que más y mejores juegos exhibió cumple 12 años de variedad, exquisitez y diseño.



ue han marcado
do (I)

Viaje en el tiempo por los estudios más fuertes que han trabajado en exclusiva para Nintendo.

Left Field Productions



Juegos más importantes para Nintendo: NBA Courtside, Excitebike 64.

El estudio californiano Left Field mantuvo una relación muy deportiva con Nintendo. Tal es así que en 1998, tras el lanzamiento del primer NBA Courtside, la gran N adquirió parte la empresa. Además del genial arcade Excitebike 64, lanzado en 2000, Left Field es responsable de las dos entregas del magnífico simulador de basket NBA Courtside, apoyado por la estrella de los Lakers Kobe Bryant. El primero salió en N64 y el segundo en GameCube. Además probaron otros registros totalmente distintos como The Little Mermaid 2: Pinball Frenzy, un pinball para Game Boy Color protagonizado por la Sirenita. En 2002, Left Field decidió recomprar a Nintendo su parte de la empresa y poner fin a su relación. Los californianos fueron importantes para la estrategia de Nintendo por su talento a la hora de crear potentes títulos deportivos, que resultaron clave especialmente en el mercado norteamericano.

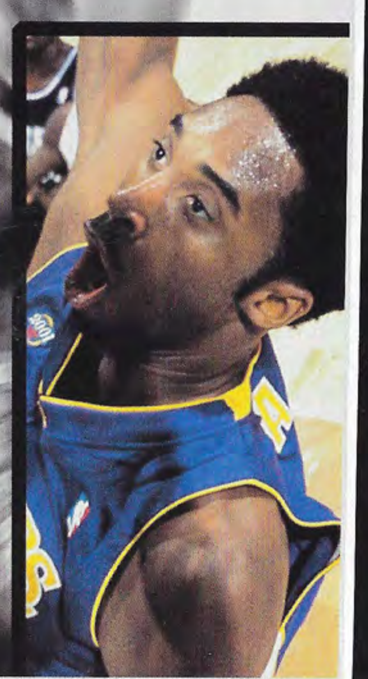
LA HISTORIA DE NINTENDO TAMBIÉN ESTÁ ESCRITA POR LOS ESTUDIOS MÁS PRESTIGIOSOS



Excitebike 64 fue una magnífica versión del juego de motos Excitebike de NES.



La historia NBA Courtside comienza con el patrocinio de Kobe Bryant en N64.





Mario Smash Football supuso el estreno futbolero de Mario. Pero claro, tratándose de él, no podía quedarse en un simulador normal: era un fútbol mucho más que arcade...

Next Level Games

Juegos más importantes para Nintendo: Luigi's Mansion 2, Mario Smash Football, Mario Strikers Charged.

La relación de Next Level Games con Nintendo ha pasado al siguiente nivel. Este estudio canadiense, de Vancouver, empezó lanzando juegos multiplataforma. Su alocado arcade de fútbol SEGA Soccer Slam llamó la atención de Nintendo que les encargó el próximo salto de Mario y compañía al deporte rey. Fue un salto doble, con Mario Smash Football para GameCube y Mario Strikers Charged para Wii. La confianza de Nintendo en el estudio fue estrechándose cada vez más, hasta el punto de que trabajaron en el regreso de dos grandes clásicos: Punch Out!! para Wii y Luigi's Mansion 2 para 3DS. Jason Carr, cofundador de Next Level, ha confirmado recientemente que sus próximos desarrollos serán exclusivamente para Nintendo. Así que, pese a que no ha trascendido si esa exclusividad implica una compra parcial del estudio, Next Level Games pasa a ser una 'second-party' de la que esperar juegos cada vez más grandes.



Luigi's Mansion 2 es el regreso en 3DS de Luigi a la mansión encantada y su trabajo de cazafantasmas.



RETRO REVIEW

Kirby's Adventure fue el segundo juego de la saga, y el primero en aparecer para una consola de sobremesa.

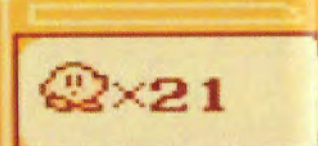


- Plataformas
- Nintendo
- NES
- 1993
- 7990 pts (50€)
- 1 jugador
- CV (Wii, 3DS, Wii U)

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Un juego de plataformas atractivo, simpático y largo. Su amplio mapeado y su multitud de posibilidades lo convierten en una fenomenal oferta de diversión".
NOTA: 85







Al ser de los últimos juegos de NES, sus 6 megas de memoria permitían filigranas de todo tipo y preciosos gráficos y colores.

Kirby's Adventure

Aventuras y plataformas en color de rosa.



Kirby's Adventure fue el primer juego en el que vimos a Kirby en color, tras una primera entrega (Dream Land) en blanco y negro para Game Boy.

Publicado en 1993 para NES, Kirby's Adventure ha sido un gran desconocido en España debido a que fue uno de los últimos lanzamientos de Nintendo para su consola de 8 bits y SNES era la consola de referencia en aquellos años (la misma suerte corrió Wario's Woods). Por suerte, la Consola Virtual y el boca a boca han colocado esta entrega en el lugar que se merece.

Rosa y más tragón que nunca

Secuela directa del título original de GB de 1991, en esta entrega estuvo implicada la plana mayor de Nintendo con Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto a la cabeza como productores, y el creador del personaje, Masahiro Sakurai, dirigiendo y ampliando el concepto que tanto había gustado en Kirby's Dream Land.

HAL Laboratory planteó esta secuela como un plataformas extenso, con varios mundos por visitar, con sus diferentes fases, complicados jefes finales y nuevas mecánicas que introducían aire fresco. Sin duda, Kirby's Adventure es 100 veces más largo y difícil que su antecesor y eso es algo que se agradece. NES permitió mostrar a Kirby con el diseño que conocemos en la actualidad (y con el color rosa predominante), así como añadió nuevos efectos gráficos tipo scrolls en varios niveles y efectos de profundidad 3D gracias a los 6 megas de memoria de que disponía. La mecánica de tragar a los enemigos y poder copiar sus poderes se estrenó en este cartucho, al igual que el elemento de exploración visto luego en otras entregas: hay que inspeccionar bien todos los rincones para encontrar interruptores que amplían el mapa del mundo y permiten acceder a niveles secretos. En total disponemos de ocho mundos (muchos inspirados en el juego de GB, con homenaje incluido en blanco y negro) con muchos





El universo de Kirby's Adventure es enorme, con 8 mundos y diferentes fases. Además, distintos extras y bonus hacen de la aventura todo un reto.



La habilidad de copiar los poderes de los enemigos debutó en este cartucho de NES. Fue una novedad que se ha mantenido desde entonces.

25 poderes distintos

HAL Laboratory introdujo la habilidad de poder copiar los poderes de los enemigos que Kirby absorbe. Esta mecánica se ha mantenido desde entonces, y supuso toda una novedad al permitir la posibilidad de copiar hasta 25 poderes distintos. Determinadas zonas y enemigos sólo son accesibles con el poder adecuado, y ahí reside el encanto y la dificultad de este estupendo juego de plataformas.



LA MECÁNICA DE TRAGAR A LOS ENEMIGOS Y PODER COPIAR SUS PODERES SE ESTRENÓ EN ESTE CARTUCHO

nuevos enemigos y viejos conocidos, usados luego en entregas posteriores. Además, como enemigo final aparece Meta Knight en su debut en la saga Kirby. El extra lo pone Nightmare, enemigo final extra, todo un reto a superar. Para facilitar el viaje, además, cada mundo tiene diferentes minijuegos con los que conseguir vidas extra, algo muy preciado en aquellos cartuchos.

Marcando el canon

Que el juego fuese tan largo, que permitiese grabar la partida y que al completarlo al 100% ofreciese modos de juego extra fueron características que se mantuvieron durante muchos años tras funcionar a las mil maravillas en esta experiencia de NES. Todo lo grande que tiene este cartucho de la consola de 8 bits se vio posteriormente mejorado en Kirby's Dream Land 2 de Game Boy y Kirby's Dream Land 3 de Super NES, los cuales beben de las mecánicas estrenadas en este Kirby's Adventure.

Se trata de uno de los mejores juegos de la última hornada de NES, y bien merece ser descubierto por las nuevas generaciones. Si eres fan de Kirby, no te va a defraudar en absoluto.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un juego largo y desafiante, con retos y gráficos preciosos que expandía el universo de Kirby.

No es un juego muy conocido, ya que llegó cuando SNES estaba en la cresta de la ola.

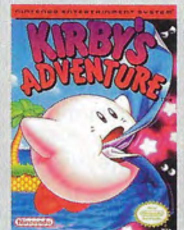
Nuestra opinión

De los mejores de NES

Con sus 6 megas de memoria puso a NES a otro nivel, y además es largo y desafiante. Un digno legado de los 8 bits, y una entrega fantástica de nuestra querida bola rosa.



5 Datos



A pesar de que Kirby es de color rosa, en la caja de la versión europea y americana insistieron en la tonalidad blanca, como en GB. Misterios sin resolver.



En 2002 se publicó un remake para GBA de este juego titulado Kirby: Nightmare in Dream Land. Nunca llegó a Europa.



Kirby's Adventure ha sido editado tanto en la CV de Wii como en la eShop de 3DS dentro de la serie 3D Classics, y el año pasado llegó a la Consola Virtual de Wii U.



La segunda y tercera parte de Kirby's Dream Land (de GB y SNES) heredaron muchos de sus elementos, prueba de su importancia.



Una joya para coleccionistas: Kirby's Dream Collection para Wii incluye un buen recopilatorio de los mejores juegos clásicos de Kirby.



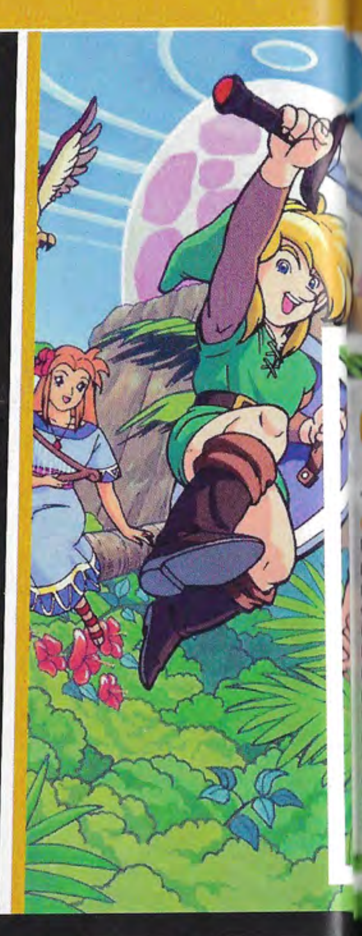
01 Legend of Zelda

FAMICOM DISK SYSTEM. 14/02/1986
En los primeros bocetos, Link era diestro. Se decidió que fuera zurdo porque así era más fácil trasladar sus movimientos a píxeles. Shigeru Miyamoto estuvo involucrado hasta el más mínimo detalle en todo el proyecto: diseño de enemigos, estructura de las mazmorras... Aquí se sientan las bases del aspecto de Link: túnica verde, gorro, espada y escudo.



02 Zelda II: Adv. of Link

FAMICOM DISK SYSTEM. 14/01/1987
Link ya ha cumplido 16 años y su aspecto es más maduro. Pero lo que cambió más radicalmente fue el sistema de juego. Combina la vista de pájaro con el avance lateral 2D, incorporando más elementos RPG y una nueva forma de pelear en los combates.



LA LEYENDA DE EN 10 IMÁGENES



06 Oracle of Seasons-Ages

GAME BOY COLOR. 27/02/2001
El Link que hicieron al alimón Nintendo y Capcom se basa en el de A Link to the Past, con sus típicos mechones delanteros. Seasons y Ages salieron al mismo tiempo y permitían conectarse entre sí para desbloquear nuevos objetos y mazmorras.



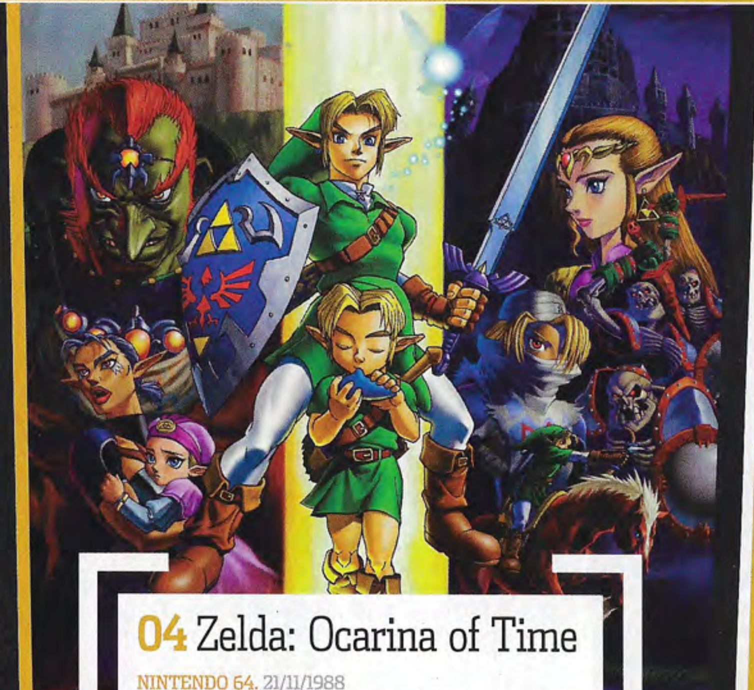
07 Zelda: The Wind Waker

GAMECUBE. 13/12/2002
El diseño de Link en cel-shading es muy expresivo, y a sus ojos se les conoce como 'ojos de gato'. Por su parte, Gannondorf es mucho mayor aquí que en Ocarina of Time, y sus ropas tienen un toque oriental. El juego se podía conectar con GB Advance.

08 The Minish Cup

GBA. 04/11/2004
Link podía aumentar o reducir su tamaño al cruzar el portal de entrada al universo Minish. El juego estaba repleto de minidesafíos y actividades diferentes. Link necesitaba que los Minish ayudaran a deshacer el hechizo que mantenía a Zelda convertida en piedra. Para ello debía encontrar cuatro elementos y colocarlos sobre el altar del Santuario Elemental.





03 Zelda: Link's Awakening

GB/GB COLOR. 06/06/1993
El primer Zelda diseñado para portátil no contaba con la princesa ni con Ganon, pero a cambio aparecían personajes inspirados en Mario y Yoshi. La aventura transcurre en isla Koholint, en una de sus playas aparecemos tras la tormenta que frustra nuestro regreso a Hyrule. La única forma de escapar de allí es despertar al Pez de los Vientos... aunque eso hiciera desaparecer la isla.

04 Zelda: Ocarina of Time

NINTENDO 64. 21/11/1988
Los viajes en el tiempo permiten dos versiones del héroe: niño y adulto. Fíjate que el emblema del escudo ya es visible y las orejas 'hylianas' aparecen ya muy marcadas. Fue el primero de la saga que aprovechó los gráficos 3D de N64.

05 Zelda: Majora's Mask

NINTENDO 64. 27/04/2000
Link aparece como un niño, pero también se realizaron bocetos del héroe adulto. El aspecto de las ilustraciones refleja una atmósfera oscura, ya desde la propia carátula. El poder de las máscaras y la presencia de Tingle, grandes novedades del juego.



ZELDA,

Como en un 'mini' Hyrule Historia, repasamos los mejores juegos de la saga a través de lo que cuentan sus imágenes.



09 Twilight Princess

Wii/GAMECUBE. 02/12/2006
Hicieron falta varios bocetos diferentes antes de dar con la imagen de este Link adulto que por primera vez en la historia manejaba la espada con la mano derecha (versión Wii). El juego también llegó a GameCube, pero ahí seguía siendo zurdo.



10 Skyward Sword

Wii. 18/11/2011
Link tiene 17 años y medio, el rostro y el cuerpo del héroe de Twilight Princess, y sus rasgos reflejan determinación y entusiasmo. Es un joven alumno de la academia de caballeros de Altárea, y montado en su Pelícaro salvará las tierras que más adelante se conocerán como Hyrule. Zelda no es la princesa, no tiene la corona, pero su vestimenta azul y su túnica la hacen diferente de cualquier muchacha.





NINTENDO GAMECUBE™

¡Felices 12 años!

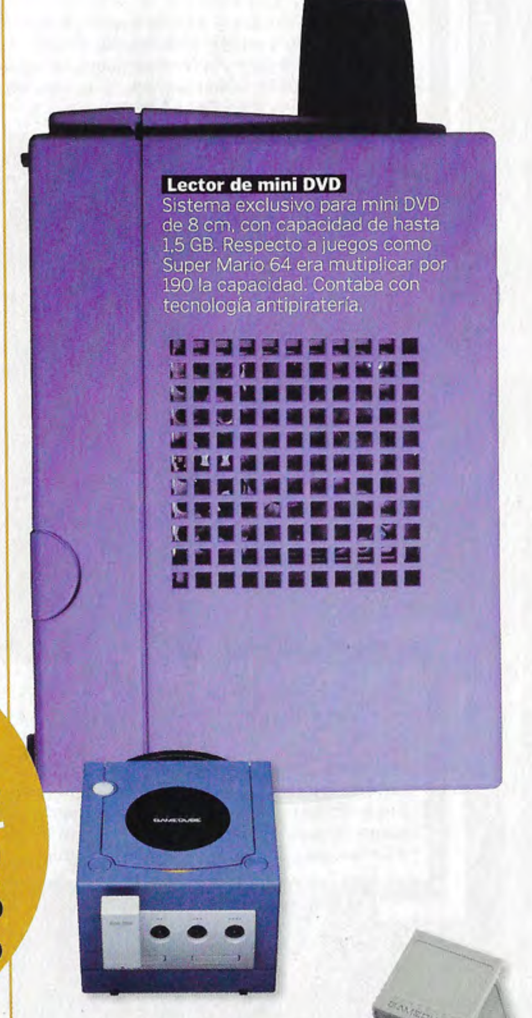
El 3 de mayo se cumplen 12 años del lanzamiento europeo de GameCube, la consola que nació para ser la máquina de videojuegos definitiva.

3 MAYO DE 2002
249 EUROS
+20 JUEGOS DE LANZAMIENTO
+21 MILLONES DE UNIDADES VENDIDAS

Elevarlo todo al cubo era la coletilla fácil de la época cuando llegó GameCube. Al hablar de ella se elevaban al cubo la diversión, la jugabilidad y las nuevas posibilidades que se brindaban a los desarrolladores. El CUBO era una apuesta por los juegos, cuantos más mejor; por el diseño, que saltaba a la vista desde cualquier ángulo: y por la ingeniería tecnológica, que Nintendo nos hizo llegar con el máximo detalle. La lista de características técnicas -en la página de al lado- estaba a la luz, meridianamente, como el motor en los coches de antes. Para diseñar y fabricar la consola se recurrió a nombres de relumbrón: el procesador de IBM, el chip gráfico de ATI y NEC, la memoria integrada de MoSys y el Mini DVD de Matsushita; todo trabajando en armonía y eficacia con el objetivo de que los desarrolladores se olvidaran de los "problemas técnicos" y se centraran en potenciar su creatividad. Era una consola diseñada y pensada para la nueva generación de entretenimiento del Siglo XXI.



Conexión GBA
Gracias a un adaptador especial, la Game Boy Advance se conectaba al puerto de control de GameCube para convertirse en un mando más de juego. Aun más, en títulos como Sonic Advance, que salían en ambas consolas, permitía transferir al héroe de un juego a otro. Y se abría un mundo de opciones: transferir personajes, ítems...



Lector de mini DVD
Sistema exclusivo para mini DVD de 8 cm, con capacidad de hasta 1,5 GB. Respecto a juegos como Super Mario 64 era mutiplicar por 190 la capacidad. Contaba con tecnología antipiratería.

Mando Wave Bird.
Un mando inalámbrico por radiofrecuencia, para jugar sin cables hasta un máximo de 10 metros de distancia.

Memory Card 59.
Tarjeta de memoria de uso exclusivo, con memoria de 4 MB (20€). Con el adaptador Digicard-SD se podían utilizar las tarjetas de memoria estándar.











Con toda la potencia...

Repasamos los datos técnicos de GameCube.

MPU ("Unidad de Microprocesador")
Power PC de IBM ("Gekko") de diseño exclusivo

Proceso de fabricación
Tecnología de Semiconductores de Cobre de 0,18 micras

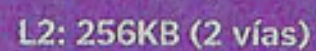
Frecuencia de reloj
485 MHz

Capacidad de CPU
1125 Dmips (Dhrystone 2,1)

Precisión de Datos Internos
32 bit Enteros y 64 bit Coma Flotante

Ancho de Banda Bus Externo
1,3 GB/segundo (pico)
32 bit direccionamiento
64 bit bus de datos
Reloj 162 MHz

Caché Interna
L1: Instrucciones 32KB, Datos 32KB (8 vías)



L2: 256KB (2 vías)

Sistema LSI
ATI/Nintendo "Flipper" de diseño exclusivo

Proceso de fabricación
0,18 micras DRAM Incorporada NEC

Frecuencia de reloj
162 MHz

Frame Buffer Incorporado
Aprox. 2MB

Velocidad de la memoria del Frame Buffer
6,2ns (1T-SRAM)

Caché de Texturas Incorporado
Aprox. 1MB

Velocidad de la memoria de la Caché de Texturas
6,2ns (1T-SRAM)

Ancho de Banda de Acceso a las Texturas
10,4GB/segundo (máximo)

Ancho de Banda de la Memoria Principal
2,6 GB/segundo (máximo)

Profundidad del pixel



Un nuevo PAD de control

Siguiendo la filosofía Nintendo de entender el mando como una extensión del jugador, como la única interfaz que relaciona al jugador con los personajes que controla, se creó este nuevo gamepad. Un mando que buscaba efectividad y funcionalidad a través de su diseño, con cuatro botones de acción, dos sticks analógicos y uno digital, botones L y R (analógicos con click digital) y botón Z en la parte superior. Un pad ergonómico, cómodo y eficaz, que además fue lanzado en dos colores (morado y negro, como las consolas) por un precio que rondaba los 25€. En cada pack de consola solo se incluía un mando de control.





El "suelo" de GameCube estaba lleno de "puertos". Uno era para el módem de 56Kbps. Hablar ahora de ello resulta anacrónico, pero en su momento tenía sentido. Después apareció un adaptador para banda ancha, aunque en realidad no hubo suficientes juegos capaces de rentabilizarlo.

NINTENDO ACCIÓN Nº 112: "EL PAD TIENE EL TAMAÑO JUSTO Y UNA PERFECTA ERGONOMÍA. SE ADAPTA A LA MANO COMO UN GUANTE Y SU DISEÑO ES BRILLANTE".



El cable RF/ Antena se vendía por 20 Euros y era necesario si tu tele no disponía de entradas RGB o S-Video.



El cable RGB aseguraba la máxima calidad de imagen gracias a la tecnología Progressive Scan (30€).

Así habló Miyamoto...



"HEMOS HECHO UNA CONSOLA DE OTRA GENERACIÓN"



Luigi's Mansion.

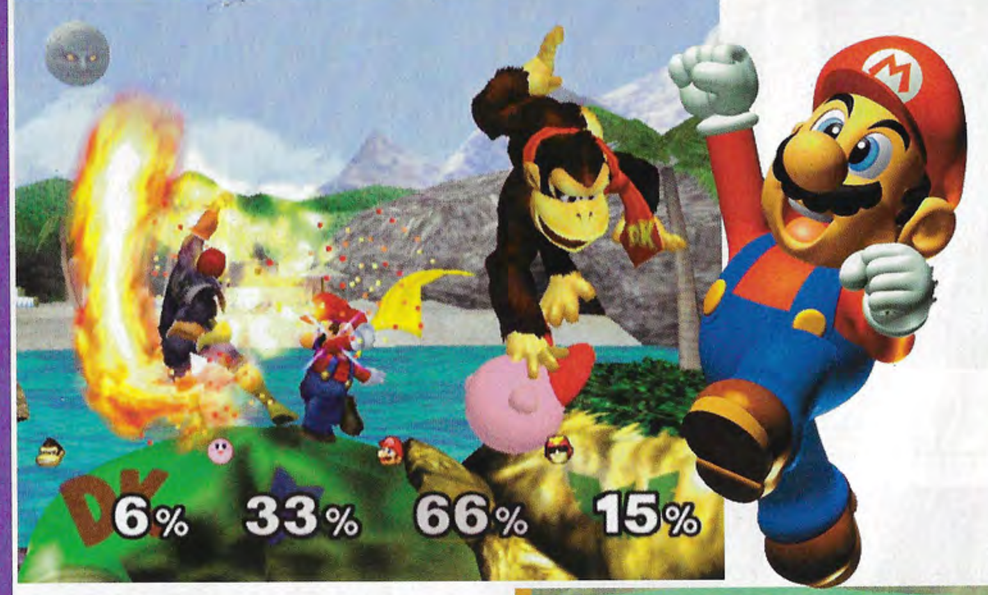
FECHA: 3 MAYO • NOTA: 92
Ser el "hermano" que estrenara consola era un honor para Luigi, que se marcó una aventura divertidísima en una vieja mansión llena de fantasmas y sustos. Armados con una aspiradora, absorbíamos a los ectoplasmas mientras nos abríamos camino por una casa llena de recovecos y trampas. Luigi se adelantó a Mario, a Smash Bros y a Pikmin, como lanzamiento estelar.



LOS PRIMEROS ÉXITO

"QUERÍAMOS CONSEGUIR QUE LOS DISEÑADORES HICIERAN SUS PRODUCTOS MÁS RÁPIDO, QUE SOLO PENSARAN EN LO DIVERTIDO QUE IBA A SER EL JUEGO, Y NO EN LAS LIMITACIONES TÉCNICAS".

"NINTENDO HA DADO UN PAPEL PRIMORDIAL A LOS DISEÑADORES JÓVENES CON LA NUEVA CONSOLA".



Smash BROS. Melee

FECHA: JUNIO • NOTA: 95
Nintendo y Hal se unieron para definir el juego de lucha de mayor personalidad. Hasta 19 héroes del universo Nintendo se veían las caras en una loca sucesión de golpes, saltos y gritos, combates desenfrenados en el que ganaba el último que se mantuviera sobre el escenario. Además, era una delicia visual y jugable, que ganaba aun más con el multijugador.











Wave Race Blue Storm

FECHA: 3 MAYO • NOTA: 93

¿Cómo un juego de motos acuáticas pudo desatar tanta pasión? Porque te llevaba al agua y te hacía sentir sobre la moto directamente. Solo faltaba que el agua salpicara, pero la sensación de cabalgar sobre las olas era más que real. Fue un desarrollo de NST, que firmaron 1080º Avalanche.

...os

Los primeros juegos que acompañaron a GameCube fueron un pelotazo. Nintendo sacó a toda la artillería, y la siguieron LucasArts, Acclaim, Activision, EA...





Pikmin

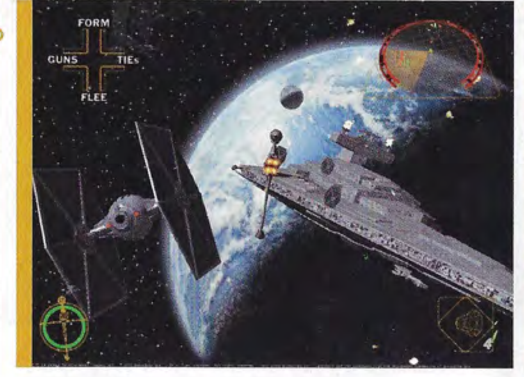
FECHA: JULIO • NOTA: 93

Las originales criaturas de Miyamoto llegaron solo un par de meses después de la máquina para reactivar nuestro cerebro con nuevos retos estratégicos. Dirigir el ejército de Pikmin para explorar, construir, luchar contra enemigos... requería neuronas.

Rogue Leader

FECHA: 3 MAYO • NOTA: 95

Ponerse a sus mandos era como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, escenarios localizados en las películas de Star Wars, diálogos en castellano y acción galáctica como jamás se había vivido en un juego. De lo mejor de LucasArts.







Top GameCube

Otros títulos que tuvieron notas sobresalientes.



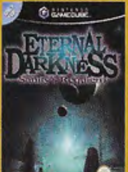
Starfox Adventures
Diciembre 2002. Nota: 96. Así es como Rare pensó las aventuras de acción.



007 Agent Under Fire
Agosto 2002. Nota: 92. Acción y coches bajo una licencia única.



Super Mario Sunshine
Octubre 2002. Nota: 95. Un Mario diferente, pero lleno de genialidad.



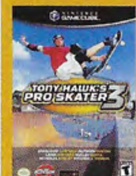
Eternal Darkness
Diciembre 2002. Nota: 94. Una aventura más de tensión que de miedo, de sustos que de sangre...



Resident Evil
Septiembre 2002. Nota: 95. Versión del original que superaba todo lo visto hasta ese momento.



NBA Live 2003
Diciembre 2002. Nota: 93. Simulación, ambientación y excelente acabado.



Tony Hawk's Pro Skater 3
Mayo 2002. Nota: 96. Un sueño para los skaters, con los mitos de este deporte.



FIFA 2003
Diciembre 2002. Nota: 95. El FIFA mejor conseguido, que se impuso claramente al mejor PES.



Oak al rescate

Ocupadísimo respondiendo las dudas de X/Y.

@

Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Movimientos MO

MARC HERNÁNDEZ

Tengo un Garchomp de nivel 58 que utilizo como mi Pokémon MO. Quiero hacerle olvidar todos los movimientos MO y que aprenda movimientos de tipo dragón. ¿Cuál sería el Pokémon apropiado para hacerle aprender movimientos MO?
Sneasel puede aprender Corte, Fuerza, Surf y Golpe Roca. Necesitarías además un Pokémon con Vuelo que podría ser Talonflame con Cuerpo Llama para eclosionar fácilmente los huevos.

¿Piedra Hielo?

JUAN DOMÍNGUEZ

¿Dónde se consigue la Piedra Hielo?
No existe tal piedra, lo más parecido es la Roca Hielo que se encuentra en la Gruta Helada y que te permite evolucionar a Eevee a Glaceon.

¿Cómo se consigue la evolución de tipo hada de Eevee?
Evolucionará cuando Eevee suba un nivel teniendo al menos dos corazones de amistad en el Pokérecreo y además conozca un ataque de tipo Hada como puede ser Ojitos tiernos o Encanto.



Puntos de esfuerzo

GUILLERMO GANDÍA

¿Cuántos puntos sube un Pokémon en las estadísticas teniendo los Puntos Esfuerzo máximos en dicho parámetro?
Al nivel 100, sería la cantidad de puntos base entrenados dividida entre 4. Como el máximo es de 252, serían 63 puntos más en la estadística.

¿Cómo influyen los Valores Individuales en un Pokémon?
Al nivel 100 suponen una diferencia de 85 puntos en la estadística con naturaleza en contra, de 94 puntos en las estadísticas con naturaleza neutra y de 104 puntos en la estadística con naturaleza a favor.

¿Cuáles son los Pokémon no legendarios con mejores estadísticas?
Si tampoco contamos a las megaevoluciones, serían Dragonite, Tyranitar, Salamence, Metagross, Garchomp, Hydreigon y Goodra, con una media de 100. Por encima de ellos, estaría Slaking, aunque su habilidad Ausente lo convierte en peor Pokémon.

Ataques para un Feebas

MACRO JOTA

Estoy subiendo de nivel a un Feebas, y dentro de poco tendré a Milotic. ¿Qué ataques me recomienda?
Escaldar o Hidrobomba, Rayo Hielo, Recuperación y Cola dragón o Tóxico.

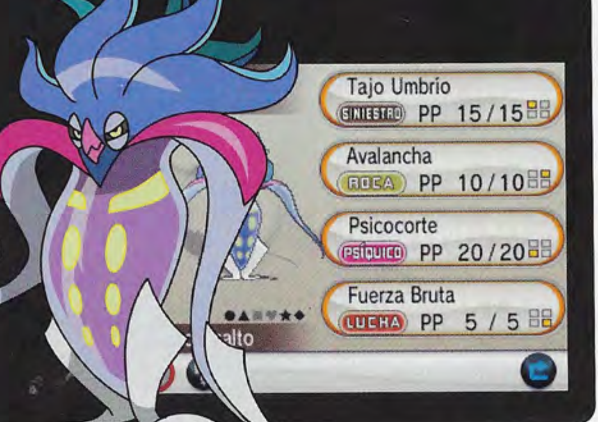
Magmar y Electabuzz

CARMEN LEIRA

¿Se sabe algo de algún próximo evento?
Desde el 1 de abril puedes ir a alguna de estas tiendas: Alcampo, Blade Center, fnac, Canal Ocio, Carrefour, Eroski, GameStop, Gamestore, Hipercor, Media Markt, Toys 'R' Us, Worten, El Corte Inglés, y solicitar un código de descarga gratuito, o a través de Nintendo Zone, para conseguir a Magmar o

Pokémon del mes: Malamar Respondón

Malamar es la evolución de Inkay y es de tipo Siniestro/Psíquico. Una de sus dos habilidades es Respondón, la cual invierte todos los cambios de características que se realicen sobre Malamar. Aprovecharemos esta habilidad con el ataque Fuerza Bruta, que normalmente bajaría nuestro Ataque y Defensa y esta vez lo incrementará gracias a Respondón. Para tener una amplia cobertura de tipos, le enseñaremos además Psicocorte, Tajo Umbrío y Avalancha. Es importante que entremos al máximo sus PS y no descuidemos sus Defensas, especialmente la Especial porque la física la podremos aumentar con Fuerza Bruta. Para fomentar su Defensa Especial, equiparemos el objeto Chaleco de Asalto que aumenta un 50%. La naturaleza más apropiada sería Cauta, aunque Agitada también sería una buena opción.





pág 74 **Comunidad Animal Crossing**
El día de los Hierbajos dejará tu pueblo más limpio que nunca.



pág 78 **Comunidad Inazuma**
Atención, este mes, solo para nuestros lectores, una selección de las mejores paradas del juego.



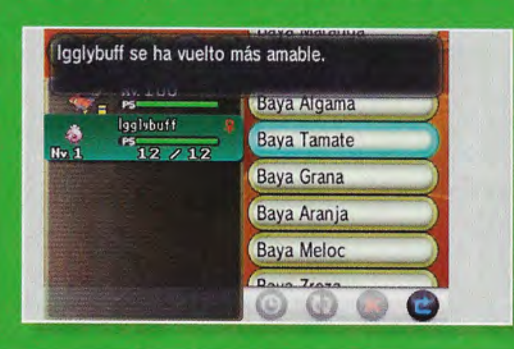


Truco del mes
Corregir entrenamiento y evolucionar por amistad

Existen una serie de bayas que son muy útiles para corregir el entrenamiento de nuestros Pokémon. Se trata de las siguientes: Grana (PS), Algama (Ataque), Ispero (Defensa), Tamate (Velocidad), Meluce (Ataque Especial) y Uvav (Defensa Especial). Con estas bayas podremos reducir de 10 en 10 los Puntos Base del Pokémon al que se las demos en la estadística que corresponda, y corregir un mal entrenamiento que hayamos realizado con él.

Pero además de corregir esto, estas bayas también aumentan la amistad del Pokémon al que alimentemos, algo muy útil para los Pokémon que evolucionan de esta forma como los Pokémon Bebé. Para que un Pokémon evolucione por amistad, bastará con darle 20 de este tipo de bayas, cantidad que podemos reducir hasta 12 si las usamos mientras está activo el Poder O Amistad de Nivel 3 que conseguiremos en el Centro Pokémon de Ciudad Témpera.







Electabuzz equipados con sus correspondientes objetos evolutivos. El Pokémon que recibas dependerá de tu juego, Magmar en X y Electabuzz en Y. Los códigos son limitados.

¿Qué Pokémon habrá en el nuevo Smash Bros.?
En luchadores, Pikachu y Lucario. Pero habrá ayudantes, items y escenarios de los videojuegos Pokémon.

Aluvión de preguntas

● **OLEG OSIPOV**

¿Cómo consigo la punta ADN?
Enseñándole a Kyurem a una chica que está en una casa de Ciudad Batik.

¿Cómo cambio de forma a Tornadus?
Necesitas el Espejo Veraz que conseguirás al enseñar a Tornadus, Thundurus o Landorus a la profesora que está en la Cueva Reflejos.

¿Es necesario tener a los Pokémon de eventos para completar la Pokédex?
No es necesario tener ni a Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Phione, Manaphy, Shaymin, Darkrai, Arceus, Victini, Keldeo, Meloetta, Genesect ni a Diancie.

¿Puede decirme el nombre de los legendarios de todas las ediciones?
Además de los anteriores de evento, tienes a Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Entei, Suicune, Raikou, Lugia, Ho-oh, Registeel, Regirock, Regice, Latios, Latias, Groudon, Kyogre, Rayquaza, Uxie, Mesprit, Azelf, Dialga, Palkia, Regigigas, Heatran, Cresselia, Virizion, Cobalion, Terrakion, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Tornados, Thundurus, Landorus, Xerneas, Yveltal y Zygarde.

¿Cuál es el número 1 de la Pokédex Nacional en Pokémon Negro?
La Pokédex Nacional tiene la misma numeración en todos los juegos, y el número 1 siempre es Bulbasaur.

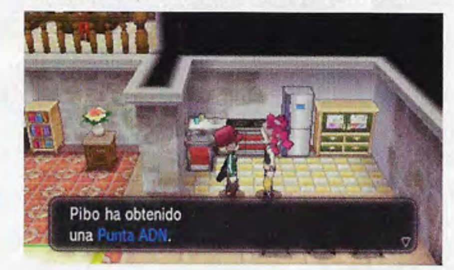
¿Es Rotom un Pokémon Legendario?
No lo es, sus estadísticas son comunes, puede criar con Ditto y en XY puedes capturar cada martes uno diferente.

¿Cómo se puede conseguir a Arceus en Pokémon X/Y?
Solo transfiriéndolo desde Blanco, Negro, Blanco 2 y Negro 2 a través del Trasladador y el Banco de Pokémon.

¿Si pones en la guardería un legendario y un Ditto, sale un legendario?
El único legendario que puede criar es Manaphy: sale un huevo de Phione.

¿Se puede pescar a Piplup?
Piplup sólo se puede conseguir como Pokémon inicial en Diamante, Perla y Platino, no se puede encontrar salvaje.

¿Hay alguna manera de conseguir un variocolor sin tener que haberte encontrado con 8000 Pokémon?
Que exista una probabilidad de 1 entre 8192 no significa que tengas que encontrar 8000 Pokémon. Cada vez que te encuentras con uno se genera un valor al azar entre 1 y 8192, y será variocolor si coincide con tu número.





Torneo 2014 *April Friendly*

Entre el **17 y el 24 de abril** se abrirán las inscripciones en **Pokémon Global Link** para el primer torneo online oficial de Pokémon XY. Este torneo tendrá lugar entre el **25 y el 28 de abril**, días durante los que podremos realizar hasta 20 combates online diarios para ir sumando puntos con nuestras victorias. El formato utilizado será de combates individuales de 3 contra 3 al nivel 50 en los que sólo podremos utilizar Pokémon de la Pokédex de Kalos, incluido legendarios. Habrá dos categorías: una para los nacidos antes de 1999 y otra para los nacidos después de ese año. ¡No olvides registrarte pronto, ya que el número de plazas está limitado a los 50.000 primeros!



Comunidad Animal Crossing

Este mes hay dos días importantes para nuestra comunidad: el del Hierbajo y la Caza del Huevo.

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Agenda

Abril

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Cacho	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	24 horas	120 bayas
Leucisco	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año 24 horas	300 bayas	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Killi	Estanques	Abril a septiembre	24 horas	300 bayas
Cangrejo de río	Estanques	Abril a septiembre	24 horas	200 bayas
Renacuajo	Estanques	Marzo a julio	24 horas	100 bayas
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Locha	Ríos	Marzo a mayo	24 horas	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca	Ríos	Todo el año	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascada	Marzo a junio	16:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	800 bayas
Gupi	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Caballito de mar	Mares	Abril a noviembre	24 horas	1.100 bayas

El día del Hierbajo

El 26 de abril se celebra el día de la planta más odiada del juego. Pero tranquilo, los premios no te van a decepcionar.

El Día del hierbajo tiene una peculiaridad, y es que puede aparecer de dos formas. Si tu pueblo está lleno de hierbajos, Gandulio te esperará al salir de casa para celebrar este evento y así obligarte a limpiar un poco tu pueblo. Esto puede ocurrir cualquier día, aunque no sea 26 de abril. La segunda forma es que sí o sí, el 26 de abril (último sábado de abril) será el día oficial del hierbajo. Claro que tener un pueblo con o sin hierbajos hará que consigas premios diferentes.

En ambos casos, la mecánica del evento es la misma. Si esperas al último sábado de abril, verás que la tienda de Gandulio está cerrada. Gandulio se ha ido a la plaza del pueblo para este día tan especial.

SI NO TIENES HIERBAJOS...

Como recompensa, Gandulio pondrá en tu lista de proyectos municipales tres setos que solo podrás conseguir en este evento: un seto redondo, un seto cuadrado y un seto tulipán.

También te dará un mueble especial (butaca rosa, biombo violeta, gramófono lirio o ventilador cosmos) o una semilla de una flor híbrida, es decir, de una flor que tiene un color especial que solo crece cruzándola con otras flores. Puede darte una rosa azul, una viola rosa, un tulipán naranja... ¡incluso una rosa dorada, la más extraña de todas!

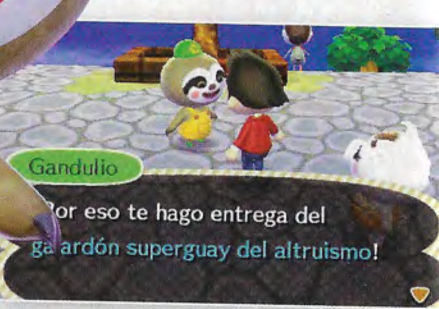
SI TIENES HIERBAJOS...

Al hablar con Gandulio te dirá que tendrás que sacrificar un poco de tiempo y agacharte unas cuantas veces para quitar hierbajos, porque el pueblo lo necesita. Podrás hablar con Gandulio en cualquier momento para ver cuántos hierbajos te quedan por arrancar y, cuando termines, tendrás que hablar con él de nuevo para que te dé una recompensa por tu trabajo: un mueble de su colección.

Nota: los treboles no cuentan como hierbajos.

DE VISITA EN OTROS PUEBLOS

Como la colección flor tiene muchos muebles, debes ir a otros pueblos para completarla. En los que visites, recibirás un mueble cada vez que arranques al menos 30 hierbajos. La colección consta de: cama hortensia, biombo violeta, butaca rosa, gramófono lirio, ventilador cosmos, cómoda tulipán, lámpara lirio, mesa viola, radiocasete girasol, ramo de flores, reloj hibisco y taburete azalea.





Un día de "tours"

Llegan invitados



¿Sabías que...
El accesorio más caro es la corona imperial de 1.200.000 bayas?

En esta entrega, Emilio visitará el pueblo de Gema junto con Iván y Adrián. Buscando tomar el aire resulta que pasaron una hora en la escuela, frente a un libro. ¡Mirad, mirad!

Emilio se levantó muy temprano para visitar el pueblo de Gema. Además, lo acompañarían sus amigos Iván y Adrián.

En primer lugar dieron un pequeño paseo por el pueblo para conocer todos sus rincones. Pero como siempre, Emilio lo fastidió todo y se paró en unos tocones para tomarse una tostada que había comprado en la cafetería... ¡Si es que tenía que haber ido preparado! El pobre Adrián tuvo que quedarse de pie, ya que el sitio donde debería estar su tocón... lo ocupaba una roca. **(1)**

Siguiendo su camino tranquilo y sin prisas -vaya explorador que está hecho Emilio...- bajaron a la playa a tomar el sol, ¡que cada vez aprieta con más fuerza! Se quedaron impresionados con la decoración de la playa. Había una zona con flores doradas, una fila de palmeras y flores híbridas, además de un espectacular diseño en el suelo. ¡Así daba gusto darse un baño...! **(2)**

Además, se encontraron con Gulliver tumbado en la arena. Intentaron socorrerle hablando mucho con él, pero no había forma de reanimarlo, así que le dejaron el trabajo duro para luego a Gema. **(3)**

Subieron de nuevo al pueblo y Emilio pasó junto al vecino Bombo. Desde que se anunció por primera vez Animal Crossing: New Leaf espera con ansias tenerlo algún día en su pueblo. ¡No sabéis la envidia que le dio! Eso sí, se asustó un poco porque, según le contó, hacía flexiones con los dedos de los pies. ¡A ver quién es el guapo que se atreve a meterse con él!

Pasados unos minutos llegaron a un parque. Gema y Adrián se sentaron juntos a hablar de sus cosas, Iván jugó con la bola del parque y Emilio bebía agua, que estaba ya cansado de andar **(4)**.

Cuando pasaron por la plaza empezaron a correr por el gran espacio libre que tenían y jugaron un poco al pilla-pilla. Aunque a Iván por poco se le cae la corona... **(5)**

Cansados de tanto viaje fueron a retomar fuerzas en la casa de Gema. Pero, ¿cuál fue su sorpresa? ¡Era una escuela! Así que nada de retomar fuerzas, porque se pasaron una hora frente a un libro. **(6)**

Durante el recreo, todos fueron a la habitación de enfrente para jugar. Aunque a Emilio lo pillaron en una situación muy embarazosa. ¡En el váter! **(7)**

Agotados de dar vueltas por el pueblo, tuvieron la genial idea de viajar a la isla tropical.

Aunque el Capitán no dudó en gastar una de sus bromas cuando estaban en el bote... ¡Ay, Gemma, no sabes bien la suerte que has tenido de encontrar a estos grumetillos! **(8)**

Cuando por fin llegaron a la isla no dudaron ni un segundo en hacer algún tour. Escogieron la "Pesca de peces largos". Aunque no estuvo nada fácil, ya que todos eran rivales entre sí. ¿A qué anzuelo iría el pez? **(9)**

Después de su fracaso -porque consiguieron muy pocos puntos- probaron suerte en un tour de caza. Sin embargo, a Emilio se le estaba resistiendo un saltamontes que vio en el suelo hasta el último segundo... ¡Literalmente! Para terminar, probaron suerte con la pesca submarina. **(10)**

Pero lo que pasó durante ese tour, mejor ni recordarlo... Mientras Emilio intentaba capturar un cangrejo, se quedó sin aire y casi se ahoga, y para evitar más sustos, Gema, Adrián e Iván dejaron por ahí sus aventuras. A pesar de todo, había sido un día estupendo.



Pez payaso	Mares	Abril a septiembre	24 horas	650 bayas
Pez cirujano	Mares	Abril a septiembre	24 horas	1.000 bayas
Pez mariposa	Mares	Abril a septiembre	24 horas	1.000 bayas
Pez león	Mares	Abril a noviembre	24 horas	400 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	Marzo a noviembre	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Calamar	Mares	Enero a agosto	24 horas	400 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas

Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista. Canela, la simpática secretaria, te ayudará a resolverlas.

El otro día visité un pueblo mediante la Casa del Sueño y vi que tenía más de un personaje. ¿Cómo se consigue?

Para crear un segundo jugador en el pueblo solo tienes que darle a la opción de "Nueva partida" en el menú inicial. Así conseguirás otro residente en tu pueblo, que también tendrá su propia casa.

He conseguido un aprobado raspado de Graciela, ¿sirve como aprobado normal para conseguir las Galerías T&N?

Sí, aunque los aprobados que acumules de Graciela sean raspados, podrás conseguir las Galerías T&N.



El requisito para tener Galerías T&N es conseguir cuatro aprobados de Graciela, aunque sean por la mínima.

¿Es recomendable poner la comisaría lejos o cerca de los vecinos?

No importa donde la pongas. Esté donde esté, los perros guardianes pondrán a salvo tu pueblo de cualquier peligro. Ahora solo te queda ejercer correctamente de alcalde e instalarla donde más te guste.



El lugar donde instales la comisaría no influye en lo bien (o mal) que desempeñen los policías su función, así que no te preocupes porque puedes ponerla donde quieras

Si echas a un vecino, ¿puede volver?

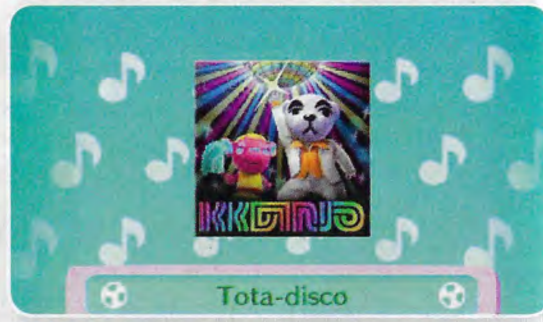
Existe una posibilidad de que vuelva, pero mínima. A veces nuestros vecinos se mudan a los pueblos de nuestros amigos.. Entonces puedes ir y hablar con el "prófugo", pues se acordará de ti. Si posteriormente decide irse del pueblo y el alcalde le deja, podría regresar de nuevo al tuyo.



El centro de Reseteos abre algunas noches de forma aleatoria a partir de las 20:00 horas.

¿Puedo conseguir las canciones de DJ KK y ponerlas en mi casa?

No, solo puedes poner en tu casa las de Totakeke, ya que el DJ no tiene discos de sus canciones.



DJKK no tiene discos de sus canciones, pero Totakeke sí podrá darte los suyos para que disfrutes con su buena música. Además, tiene un buen montón.

He construido el Centro de Reseteos pero no sé cómo se abre.

Abre algunos días aleatorios a partir de las 20:00. Suele ser los días posteriores a uno de lluvia.



La caza del **huevo**

Pascua llega el 20 de abril, y con ella la Caza del huevo, un evento en el que tendrás que buscar por tierra, mar y aire.

El 20 de abril se celebra la Caza del huevo. Durante este día, el conejo **Coti Conejal** estará esperándote en la plaza. Si hablas con él te dirá que ha escondido seis huevos por todo el pueblo y que debes localizarlos. Tranqui, están aquí:

Tierra: Estará enterrado, así que necesitas la pala para desenterrarlo. Puede que te encuentres fósiles durante la búsqueda, ya que los dos tienen la misma grieta y pueden confundir.

Aire: Permanece atento al cielo; si ves pasar un globo con un regalo, saca lo antes posible tu tirachinas para alcanzarlo. ¡Puede tener un huevo!

Rocas: ¿Ves alguna roca que antes no estaba en el pueblo? Coge tu pala y golpéala. ¡Puede salir un huevo! (O también puede salir un mineral; si es así, entonces busca otra roca extraña).

Bajo agua: Vístete con tu traje de buceo preferido y comienza la búsqueda bajo el mar. Además de especies submarinas, puede haber un huevo.

Ríos y mares: Lanza tu caña de pescar al río o al mar. Normalmente en el agua se pescan peces, pero como hoy es un día especial, quién sabe... ¡igual te encuentras otro huevo!

Árboles: Los que no sean frutales pueden tener en sus hojas otro huevo. Agítalos para que caigan.

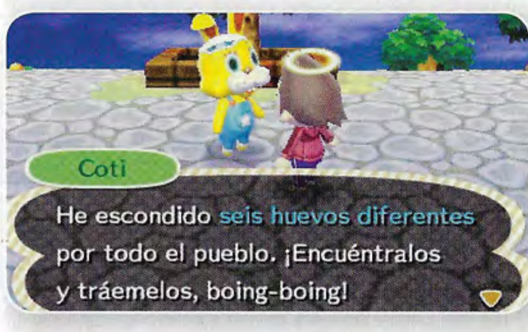
Cuando le entreguemos los 6 huevos a Coti, nos dará una cesta de huevos y nos desvelará un gran secreto: los huevos se pueden comer. Y al comérnoslos, podremos tener tres premios distintos:

Chuche: No tiene ningún uso especial. Puedes guardarla para Halloween y conseguir muebles únicos. Si la dejas en el suelo se pudrirá y aparecerán hormigas, que puedes cazar con la red.

Bono premio: Si se lo das a Coti, te dará un mueble de la colección huevo, que se compone de: armario, banco, cadena, cama, cómoda, escultura, lámpara, mesa, reloj, sillón, tele, suelo y pared.

Bono superpremio: Aunque sale con menos frecuencia, a cambio Coti Conejal te dará su foto.

Por último, los huevos que salen en globos o en el río son ilimitados, así que podrás comerte todos los que quieras y completar la colección huevo.






TRUCO DEL MES

El efecto mágico de la lluvia



Cada día aparecen en el pueblo nuevas grietas, que pueden ocultar fósiles o trampas. Si son fósiles, los puedes llevar al museo, y si es una trampa puedes pisarla -y sufrir unos segundos- o desenterrarla para verla a tiempo.

Sin embargo, si dejas una grieta en el suelo y no desentierras lo que hay escondido, y además ese día está lloviendo, al día siguiente el fósil que había debajo se convertirá en un giroide, que podrás poner en tu casa para que haga sonidos extraños o, si no te gusta, venderlo por unas 1.000 bayas.

Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Cangrejo gigante japonés	Sombra grande	Marzo a abril	24 horas	10.000 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Mariposa común	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90 bayas
Mariposa colias	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90 bayas
Mariposa tigre	Flores rojas y rosas	Marzo a junio	4:00 a 19:00	160 bayas
Mariposa blanor	Flores azules, violetas y negras	Marzo a junio	4:00 a 19:00	220 bayas
Abeja melífera	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 17:00	100 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Mantis religiosa	Flores	Abril a noviembre	8:00 a 16:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	Abril a noviembre	8:00 a 17:00	2.400 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Caracol	Arbustos	Abril a septiembre	24 horas (días lluviosos)	250 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Mariquita	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 16:00	200 bayas
Escarabajo tigre	Suelo	Marzo a septiembre	8:00 a 19:00	1.500 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas

Comunidad Inazuma Eleven™

Recopilamos las mejores técnicas de parada, y estrenamos una minisección en la que cada mes habrá un emblemático jugador. Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Las mejores paradas

En el número anterior os explicamos cuáles eran las mejores técnicas de tiro de Inazuma Eleven 3, y esta vez es el turno de las mejores técnicas de parada para vuestros porteros, conocidas como técnicas "de atajo" en el juego. No encontraréis mejores paradas en ninguna de las tres ediciones de Inazuma Eleven 3, así que ¡tomad nota!



Muralla Infinita

Afinidad: **Montaña.** Tipo: **Parada (3J).** PT: **55.**
Potencia: **92.** Evolución (media): **+.** Lo aprenden: **Greeny, Hillvalley, Sherman, Ortega, Bunchan, King**
Fue la técnica de Parada más destacada del Instituto Farm. Varios jugadores la aprenden en el juego, y también podéis obtener el cuaderno en la Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon por 10.000 puntos de pasión.

Parada Celestial

Afinidad: **Montaña.** Tipo: **Parada.** PT: **57.**
Potencia: **98.** Evolución (media): **Grado.**
Lo aprenden: **Mark, Gabriel, Pialat, Isla Pullens**
Podéis conseguir el cuaderno como recompensa al superar la fila inferior de la cadena de partidos extra del sótano del club de fútbol del Instituto Raimon (necesitáis varias tarjetas vs. que se desbloquean mediante Wi-Fi).



Mano Omega

Afinidad: **Montaña.** Tipo: **Parada.** PT: **60.**
Potencia: **105.** Evolución (media): **Grado.**
Lo aprenden: -
Exclusiva de La amenaza del Ogro. La mejor Parada de Montaña. El cuaderno está en un cofre en el mundo del futuro, en el camino que lleva hacia el estadio donde os enfrentáis al Ogro Redux. Para llegar hasta allí, primero tenéis que pasaros el juego y conseguir el comunicador de Canon en la playa del parque central de Liocott.



Colmillo de Pantera

Afinidad: **Fuego.** Tipo: **Parada.** PT: **52.** Potencia: **86.**
Evolución (lenta): **Grado.** Lo aprenden: **King (Redux), Heat, Bomber, Lion, Abdulla, Tobler, Howler**
Reconocible técnica de Joseph King, portero de la Royal, aunque en Inazuma Eleven 3 sólo la aprende en su versión de la Royal Academy Redux. Podéis adquirir el cuaderno en el Todotécnicas que hay en la zona oeste (Ciudad) del área de Costail, a cambio de 10.000 puntos de pasión.

Millón de Manos

Afinidad: **Fuego.** Tipo: **Despeje.** PT: **55.** Potencia: **92.**
Evolución (lenta): **N.** Lo aprenden: **Hillman, Ortega, Ros**
Es una poderosa técnica de fuego, pero tiene el inconveniente de ser un Despeje, lo cual repercute en su fiabilidad. Tanto la versión juvenil de Hillman como el portero de Los Emperadores aprenden esta impactante técnica. Al usarla, aparece un gran número de manos para detener la pelota y el efecto es sobrecogedor.



Trimano Celestial

Afinidad: **Fuego.** Tipo: **Parada (3J).** PT: **57.**
Potencia: **98.** Evolución (rápida): **Grado.**
Lo aprende: **Hillman**
Es la Parada estrella de la versión juvenil de Hillman, aunque tiene el inconveniente de que requiere tres jugadores. Podéis adquirir el cuaderno en la Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon, a cambio de 12.000 puntos de pasión.



Mano Espiritual

Afinidad: **Fuego.** Tipo: **Parada.** PT: **60.** Potencia: **105.**
Evolución (lenta): **Grado.** Lo aprenden: **Hector, Peabody**
La mejor Parada de Fuego. Sale con un 2% de posibilidades al ganar a los Ases Internacionales en la cadena del Sr. Raimon. Además, en la edición Ogro es la recompensa por superar la cadena de Lizzie en S.





Mano Ultradimensional

Afinidad: **Bosque.** Tipo: **Parada.** PT: **52.** Potencia: **86.**
Evolución (rápida): **+.** Lo aprenden: **Mark, Idol**
Una de las nuevas técnicas de Mark en Inazuma Eleven 3. Obtendréis el cuaderno como recompensa si superáis la fila inferior de la cadena de partidos del Sr. Raimon en categoría S.

El Olvido

Afinidad: **Bosque.** Tipo: **Parada.** PT: **60.** Potencia: **105.**
Evolución (lenta): **N.** Lo aprende: **Astaroth**
Poderosa técnica de Astaroth, portero del Dark Team y del Ángel Oscuro. En la edición La amenaza del Ogro podéis conseguir el cuaderno si superáis la fila superior de la cadena de partidos extra de Lina Schiller en categoría S. La Parada de los demonios.





Mano Diabólica

Afinidad: **Bosque.** Tipo: **Parada.** PT: **60.** Potencia: **105.**
Evolución (lenta): **Grado.** Lo aprenden: **Darren, Feldt (Emperadores Oscuros), Autumn**
La mejor Parada de Bosque. Podéis conseguir su valioso cuaderno si superáis la fila inferior del Torneo Especial Mágico (necesitáis varias tarjetas vs., y algunas se desbloquean por Wi-Fi).

Constelación Estelar

Afinidad: **Aire.** Tipo: **Parada.** PT: **52.** Potencia: **86.**
Evolución (media): **N.** Lo aprenden: **Nero, Kiburn, Coral**
Conocida técnica de Nero, portero del Génesis, con la que creaba un triángulo en el que el balón quedaba atrapado. Para tener la técnica tendréis que utilizar a Nero o alguno de sus compañeros de la Academia Alius que la tenga, ya que (al menos por ahora) no parece haber forma de conseguir el cuaderno en Inazuma Eleven 3.





Muro Dimensional

Afinidad: **Aire.** Tipo: **Despeje.** PT: **60.** Potencia: **105.** Evolución (lenta): **+.**
Lo aprenden: **Nero, Pandora, Contented, Chronos**
Una técnica muy potente, aunque ser de Despeje la hace menos fiable. Podéis adquirir el cuaderno en la Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon, a cambio de 14.000 puntos de pasión.

Zona Sagrada

Afinidad: **Aire.** Tipo: **Parada.** PT: **60.** Potencia: **105.**
Evolución (lenta): **N.** Lo aprenden: **Gabriel, Elfel**
Gran técnica de Gabriel, portero del Sky Team. Por ahora no se puede conseguir el cuaderno, pero si acabase llegando por Wi-Fi sería la Parada de Aire que más os recomendaríamos enseñarle a un portero de esa afinidad.





Voltaje Dual

Afinidad: **Aire.** Tipo: **Despeje (3J).** PT: **60.** Potencia: **105.**
Evolución (rápida): **Grado.** Lo aprende: **Lars Luceafar**
Exclusiva de La amenaza del Ogro. Es la más potente de Aire, pero no la más recomendable. No sólo es de Despeje, sino que además requiere tres jugadores para ejecutarla.

Qué técnicas de parada escoger?



Una vez más, os recordamos que las técnicas son más poderosas cuando son de la misma afinidad que el jugador, así que utilizad estas paradas con porteros de la misma afinidad que las técnicas.

Además, tened también en cuenta lo que os explicamos el mes pasado: las técnicas evolucionan de distinta manera según si son de Grado o de N/+: las de Grado tienen un mayor recorrido para volverse algo más poderosas. También, adquirirán una potencia ligeramente mayor cuanto más lenta sea su evolución. Por lo tanto, Mano Diabólica y Mano Espiritual son las que tienen un mayor potencial. Esto es un motivo más para recomendar al gran Feldt (versión Emperadores Oscuros), que además es de la misma afinidad que la Mano Diabólica y tiene Ultratécnica.

¿Parada o Despeje?

Otro factor que tener en cuenta es la distinción entre tipo Parada y tipo Despeje. Si es Parada, el portero atrapará el balón si consigue detener el disparo, pero si es Despeje la pelota quedará suelta y corréis el riesgo de que un jugador rival la coja en el acto y os vuelva a chutar. Así pues, recomendamos que uséis Paradas y que paséis de los Despejes para que vuestro portero sea lo más fiable posible, ya que si utilizáis un Despeje podéis llevaros más de un disgusto.

Por último, otro elemento que deberíais considerar es el "3J" que indicamos en algunas de estas técnicas. Quiere decir que necesitáis a otros dos jugadores más aparte del portero para ejecutar la técnica. En los partidos es poco probable que esto os suponga un problema, pero en las pachangas (donde hay menos jugadores) puede ser más problemático: si vuestros jugadores están indsipuestos tras perder el balón, el portero no podrá ejecutar la técnica.

El jugador top

Jude Sharp

Centrocampista

Se le considera un genio organizando el juego.

Lo conocimos cuando capitaneaba la Royal Academy y era el mayor rival del Raimon, pero durante el primer juego descubrió los oscuros tejemanejes de su entrenador Ray Dark y decidió unirse al Raimon. Desde entonces se convirtió en uno de los jugadores más valiosos del equipo, y en las pruebas de selección del Inazuma Japón fue elegido capitán de uno de los dos equipos (Mark lo fue en el otro), lo que indica que Jude es el segundo jugador japonés más importante en el universo Inazuma de la primera trilogía. Su vida como futbolista está marcada por su pasado como discípulo de Ray Dark, lo cual le atormentaba hasta que en Inazuma Eleven 3 logró hacer las paces con Dark y aceptar la parte buena que heredó de su mencionado Comandante.

Supertécnicas

- **Espejismo de balón** - Regate
- **Remate combinado** - Tiro
- **Pingüino emperador nº3** -Tiro
- **Campo de fuerza** - Regate

Puntos fuertes. Sus parámetros son buenos y destaca especialmente en Control, de hecho es conocido por controlar el juego de su equipo como un líder. Pingüino emperador nº3 y Campo de fuerza son técnicas formidables, pero por desgracia no son de su afinidad.

Puntos débiles. Ninguna de sus técnicas es de su misma afinidad, lo cual es un gran inconveniente (recordad que las técnicas tienen más poder si son de la misma afinidad que el jugador). Si vais a jugar con él, recomendamos enseñarle Antiafinidades y algún Bloqueo, pero es mejor que utilicéis a otros jugadores. Aquí abajo os damos dos alternativas.

Alternativas

Blue

Centrocampista

Supertécnicas

- **Ultratécnica** - Talento
- **Escáner ataque** - Regate
- **Ciclón** - Bloqueo
- **Fuego cruzado** - Tiro





¿Por qué es una gran alternativa?

Es nuestro centrocampista favorito de Aire, y un jugador muy recomendable. Tener el talento Ultratécnica siempre es un plus, y además cuenta con técnicas variadas de Tiro, Bloqueo y Regate, incluyendo el mejor Tiro de su afinidad. Para poder ficharlo tenéis que utilizar fichas rojas en Osaka, tras jugar contra él en pachanga aleatoria en Nara (revisad el Álbum, en Datos, y si está ahí es que ya podéis ficharlo con las fichas). **Supertécnicas recomendadas**: El talento Ahorro, si disponéis de alguno. Además podéis enseñarle otro talento que os guste o un Regate de Aire.

Jude 2

Centrocampista

Supertécnicas

- **Ruptura relámpago** - Tiro
- **Triángulo letal 2** - Tiro
- **Aikido** - Regate
- **Corte giratorio** - Bloqueo

¿Por qué es una gran alternativa?

Inazuma Eleven 3 incluye una versión alternativa de Jude con su clásica capa azul, que podéis reclutar con fichas azules en el área de Italia. Si queréis tener a un Jude en vuestro equipo, os recomendamos que reemplacéis al "normal" por este, ya que es mucho mejor. Sus parámetros son igual de buenos que los del Jude del Inazuma Japón, incluye una técnica de Bloqueo y además casi todas sus técnicas son de su afinidad. **Supertécnicas recomendadas**: Fuego cruzado (Aire) o Disparo sagrado, y algún talento como Fuerza ofensiva, Ataque+, Suerte o Ultratécnica.

Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!



Formando una defensa

SAMUEL LÓPEZ CASTRO

Tengo a Víctor García, a Minion (del Zoolan Team) y a Archer en Inazuma Eleven 3. ¿Qué dos defensas más me recomendáis y con qué técnicas?

No están mal esos defensas. Vamos a nombrarte nuestros tres favoritos con las técnicas que recomendamos, y si sólo necesitas dos puedes elegirlos a tu gusto. Thiago Torres (Fuerza defensiva y Tacón infernal): fíchalo de Los Emperadores. Melocotón (Femme fatale y Tacón infernal): con fichas azules en el Aeropuerto de Tokio tras derrotar al Dorremifagol en el Torneo Especial Mágico. Trébol (Defensa+ y Teleportación): en el mapa de contactos tras conectar a Descarga con Nintendo Network.



Más defensas

ÁLVARO PLAYER

Quiero utilizar a Pants como defensa en mi equipo. ¿Qué técnicas le puedo poner en los dos huecos restantes?

Es uno de los mejores defensas femeninos, que estuvo a punto de formar parte de nuestro equipo principal pero al final nos decantamos por otros. Te recomendamos que le enseñes Defensa+ y Cinto astral. Para quienes quieran ficharla: fichas rojas en el área de Japón en Liocott tras ganarle en pachanga aleatoria en el centro de Liocott (revisad el Álbum, y si está ahí es que ya podéis ficharle).



¿Qué tal utilizar a Cáncer como defensa? O por el contrario, ¿qué otro defensa bueno hay de afinidad Aire?

Cáncer (del mapa de contactos) es un estupendo defensa que cuenta con técnicas muy buenas (y todas de su afinidad). Nosotros utilizamos como defensa de Aire a Hurley Kane, pero Cáncer también es una opción muy válida y superior en ciertos aspectos.

Cambios en nuestro equipo

EDGAR HANS CANO

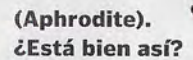
¿Habéis realizado algún cambio en la alineación que presentasteis en la revista nº 257 con la llegada de La amenaza del Ogro?

Cuando jugamos a La amenaza del Ogro nos pasamos el juego con los jugadores del Inazuma Japón y algunos que nos trajimos de Fuego Explosivo mediante la Conexión Especial Ogro, pero desde entonces hemos vuelto a meterle caña a Fuego Explosivo para terminar de completar las cadenas de partidos extra con nuestro equipo "de gala". Hemos hecho algunos cambios: hemos quitado a Chinami, Spring y Stoker, y hemos incluido a Trébol, Diamante y Blue. Además, ahora jugamos con la estrategia Autobús (3-2-2-1-2).

Puliendo a Byron

VÍCTOR ALFONSO PADILLA

Le he enseñado Pingüino Emperador nº 3 y ¡Que no decaiga! a Byron Love



(Aphrodite). ¿Está bien así?

Pues sinceramente, no. No tiene mucho sentido enseñarle Pingüino emperador nº 3 cuando ya tiene Remate caótico, el mejor Tiro de Bosque. Te recomendamos que quites esa técnica y pongas algún Bloqueo de Bosque (nosotros lo tenemos con Dúo magma). En cuanto al talento ¡Que no decaiga!, es una buena opción si te gusta y te va bien, aunque su funcionamiento para recuperar PT es un tanto aleatorio y no siempre funciona cuando lo necesitas.

Prólogo de Inazuma Eleven Go

MARC DOMÉNECH MARTÍ

¿Cómo se puede jugar el prólogo de Inazuma Eleven Go? Me he pasado el juego y no sé cómo se hace.

Recuerda que el prólogo de Inazuma Eleven Go sólo está disponible en la edición La Amenaza del Ogro. Si la tienes y te has pasado el juego, es muy sencillo. Dale a "Continuar partida" en el menú principal y, en lugar de seleccionar el cuadro de tu partida, pulsa abajo en "Contenido extra", y luego en "Sorpresa".

No puedo conseguir la llave de la tienda de chuches porque dice que mi 3DS no es compatible con mi router. ¿Qué hago?

Pues lo que comentas nos parece extraño. Es posible que se deba a que tienes mal configurado el router, así que intenta comprobar si está bien. En cualquier caso puedes conectarte fácilmente a Descarga con Nintendo Network en casa de algún amigo o familiar, o en alguna zona con señal de Wi-Fi gratuita. Busca tu punto de conexión a través de la apllicación Nintendo Zone en el menú 3DS.



Próximo número

Sale el **16** de mayo

¡ESPECIAL MARIO KART!

ELEGIDOS PARA LA GLORIA

No vamos a conformarnos con exprimir a tope Mario Kart 8, además nos hemos propuesto recuperar todos los juegos de la saga para montar el especial de Mario Kart más alucinante que podrías imaginar.

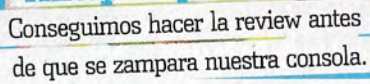
Y ADEMÁS TODO ESTO...



Mario Golf World Tour
Análisis del juego de 3DS y repaso a las glorias deportivas de Mario.



Kirby Triple Deluxe



Conseguimos hacer la review antes de que se zampara nuestra consola.



Los mejores juegos de LEGO
Un viaje por los juegos de Lego con los que mejor lo hemos pasado.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer 

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.